N°129 Décembre 99 LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

Gen4 PC CD-Rom

POUR ALLER PLUS LOIN

La solution complète et les cartes de

Age of Empires II : Age of Kings

Nouveau!

28F

Prix découverte

~~42F~~

2 CD-ROM PC / 14 démos jouables

SUR LE CD

Exclusif !

Tomb Raider IV

La démo jouable et la vidéo Gen4 avec Lara Weller

Exclusif !

Dungeon Keeper 2

Mais aussi...

Nocturne

SEGA Rally 2

Age of Empires II...

VIDEO Half-Life Opposing Force

LE JEU DU MOIS

THEME PARK WORLD

Créez votre parc d'attractions et testez les manèges !

PRATIQUE !

Le guide de Noël 99

Les 30 jeux et bonnes affaires selon Gen4 PC

ET AUSSI...

Halo • Final Fantasy VIII
Daikatana • Team Fortress 2
Messiah • Duke Nukem Forever
Half-Life : Opposing Force
Fifa 2000

TOMB RAIDER
LA RÉVÉLATION FINALE

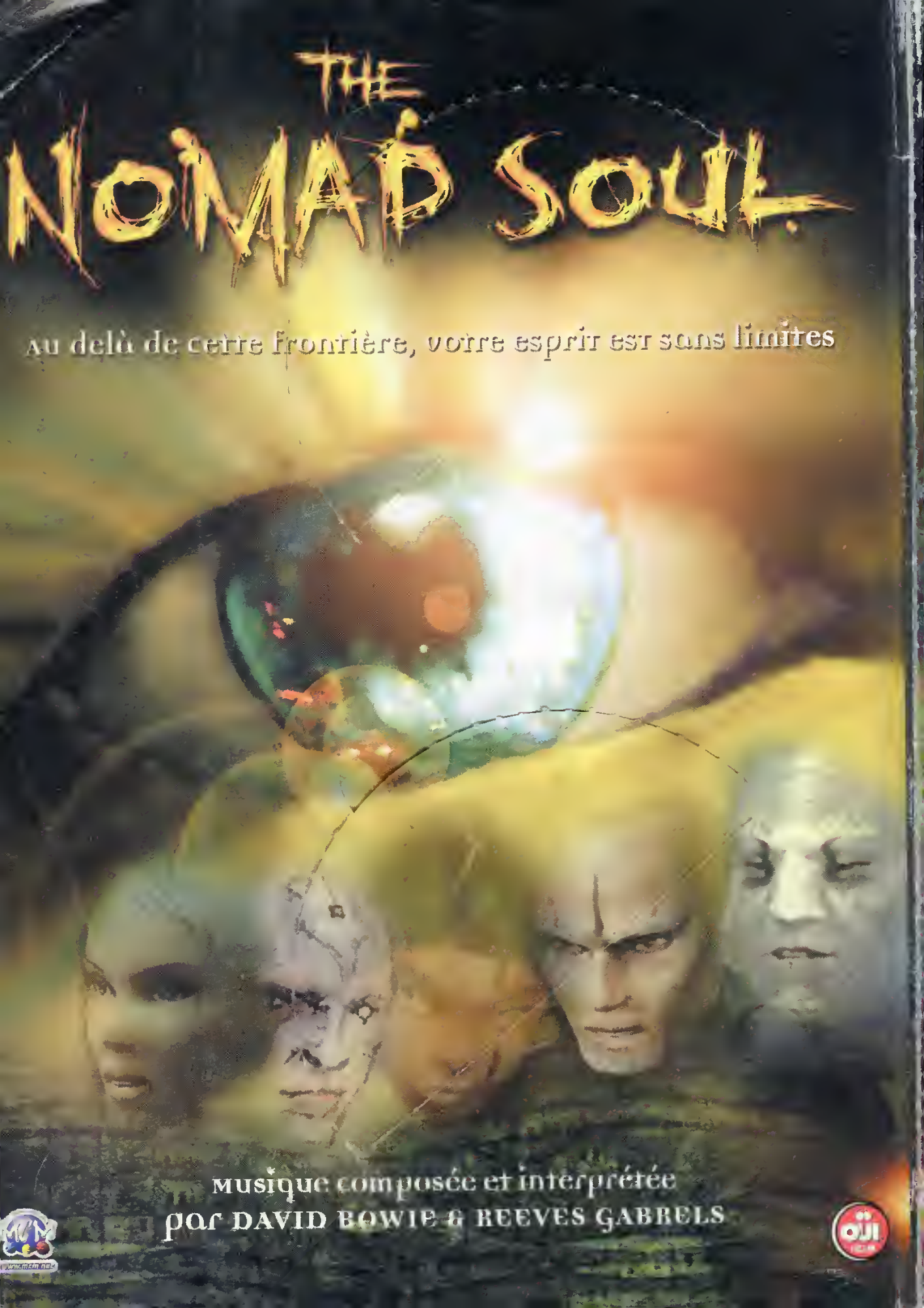
WE LOVE LARA !

Lara Croft, en chair et en os, vous dévoile le jeu
La démo EXCLUSIVE sur le CD

L 9338 - 129 - 28,00 F

THE NOMAD SOUL

Au delà de cette frontière, votre esprit est sans limites



Musique composée et interprétée
par DAVID BOWIE & REEVES GABRELS

Le meilleur jeu d'aventure sur PC CD-ROM
GEN 4 : *******/8
"Proche de la perfection. Un jeu exceptionnel."
PC Soluces : 95%
"Un titre mythique. Il y aura un avant et un après The Nomad Soul."
Joystick : 94%
"Un grand jeu d'aventure à ne manquer sous aucun prétexte."
PC Team : 92%
"Dispose de tous les atouts pour devenir un classique."
PC Fun : 19/20
"Un pur chef-d'œuvre à tous les niveaux."
quantic dream
EIDOS
INTERACTIVE

Les DUO'S XXL

2 produits achetés = 3 logiciels OFFERTS*

Les DUO'S

1 produit acheté = 1 logiciel OFFERT*

Du 1er octobre 1999 au 31 janvier 2000

Soif de logiciels ?

Profitez donc des Duo's de Microsoft
Si vous achetez l'un des 26 produits Microsoft participant à la promotion Duo's, comme par exemple Age of Empires 2, Flight Simulator 2000, l'encyclopédie Encarta 2000 De Luxe, Works 2000, Money 2000 Suite Financière ou bien encore le Sidewinder Game Pad Pro, nous vous offrons un logiciel à choisir parmi les 8 proposés.*

*Mieux encore ! Avec les Duo's XXL, pour l'achat de 2 produits Microsoft participant à la promotion, ce sont 3 logiciels qui vous seront offerts**

De quoi étancher la soif de votre micro !
Alors rendez-vous sans plus attendre dans votre magasin habituel

**Participation aux frais 35 F pour 1 logiciel offert – 70 F pour 3 logiciels offerts*
Détails de l'offre en magasin

Liste des produits offerts* :

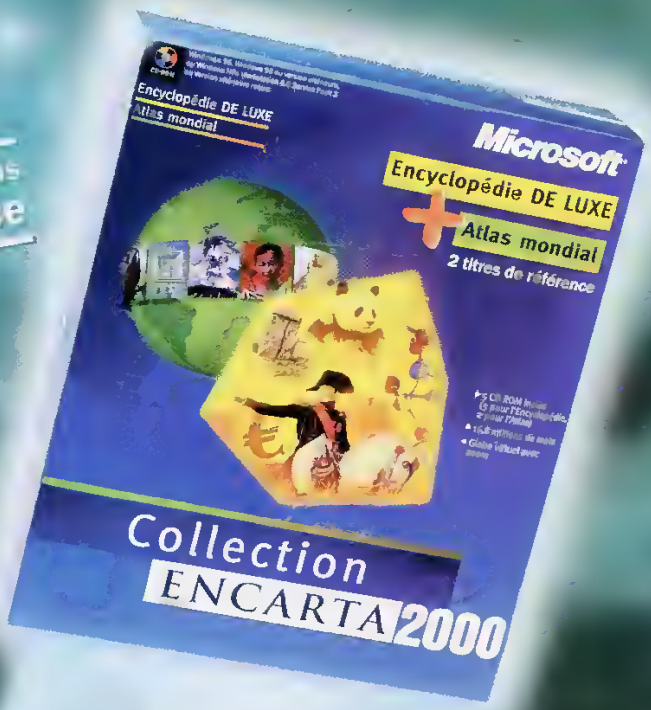
Visuels non contractuels
Logiciel(s) envoyé(s) sous pochette CD-ROM avec manuel d'installation

Jusqu'où irez-vous?™ Microsoft
www.microsoft.com/france/lesduos

THE SALES MACHINE © 1999 Microsoft Corporation RCS Corbeil B 327 733 184 Illustration Emmanuel Chapon

2000 ans de connaissance enfin en vente libre !

L'Encyclopédie et l'Atlas multimédias les plus vendus* en France



* Source GFK. Cumul des ventes de toutes les éditions françaises de l'Encyclopédie et de l'Atlas mondial Encarta, décembre 96 à septembre 99.

Les DUO'S XXL
Du 3 octobre 1999
au 31 janvier 2000

COLLECTION ENCARTA 2000 : DISPONIBLE DÈS MAINTENANT !

Plongez vous dans l'histoire du monde et dans l'actualité grâce à l'**encyclopédie multimédia Encarta**... Laissez-vous emporter dans un tour du monde virtuel avec l'**Atlas mondial** ! Réunis dans un coffret "Collection Encarta 2000" voici 2 titres de référence incontournables.

La nouvelle fonction de recherche vous fait découvrir facilement une richesse étonnante

- **des milliers d'articles encyclopédiques approfondis, écrits par plus de 700 auteurs français et européens,**
- **plus de 20 000 médias (photos, vidéos, animations interactives, vues panoramiques, visites des plus beaux sites du monde...) dont 2 600 extraits sonores,**
- **un globe virtuel avec zoom et un nombre de cartes quasi-infini,**
- **un guide scolaire inédit pour lier ces connaissances aux programmes des lycées et collèges.**

Avec en plus des conseils pour les dossiers et exposés, des cartes personnalisables, des statistiques comparables par pays... la Collection Encarta répond à tous les besoins et à toutes les questions !

L'Encyclopédie et l'Atlas mondial sont également vendus séparément

Vous possédez déjà une édition de l'un de ces produits ? Alors profitez **dès maintenant** des conditions exceptionnelles qui vous sont réservées **à l'occasion de la sortie des éditions 2000** (détail des offres en magasin).

1 logiciel de la gamme Encarta acheté = 1 logiciel offert*

2 produits Microsoft achetés = 3 logiciels offerts*

* frais de participation : 35 F pour 1 logiciel - 70 F pour 3 logiciels, detail des offres en magasin

Microsoft

Laissez-nous vous présenter Victoria qui va vous aider à acheter ce qu'il y a de mieux pour Noël. Elle vous attend en P. 102

MAGAZINE

1 **En couverture**
Lara Weller
Un sujet sur l'incarnation en chair et en os de Lara Croft.

10 **Le CD-ROM**
Les démos exclusives de Tomb Raider IV et Dungeon Keeper 2.

16 **Les News**
Un quiz sur *Austin Powers 2*, un jeu sur *The Blairwitch Project*...

38 **Les Tops**
Le hit-parade des ventes sur PC.

222 **Hardware**
Pour tout savoir sur le GeForce et les cartes qui l'exploitent.

241 **Abonnement**
Nos offres à prix réduit, également en P. 130, 194 et 243.

254 **Courrier des lecteurs**
Un vieil acâriatre répond aux lecteurs... le Teignard.

258 **Next**
C'était bien, mais ce sera encore mieux le mois prochain !

PREVIEWS

42 **Halo**
Bungie Software révolutionne le jeu d'action/aventure.

48 **Daikatana**
Le prochain *quake-like* de John Romero passé à la loupe.

52 **Messiah**
Ambiance froide et futuriste pour le dernier jeu de M. Perry.

56 **Republic**
Devenez président à la place du président par tous les moyens.

58 **Duke Nukem Forever**
Trois pages sur le jeu le plus attendu de l'année prochaine.

62 **Team Fortress 2**
Le jeu en réseau revisité par les créateurs de Half-Life.

68 **Final Fantasy VIII**
Le plus grand jeu de rôle console enfin adapté sur PC.

74 **Oni**
Une nouvelle concurrente à Lara Croft dans un univers manga.

76 **Opposing Force**
La première extension officielle de Half-Life sort bientôt.

82 **SEGA Rally 2**
Après être sorti sur Dreamcast, ce titre roule sur PC.

SUJETS

86 Lara Weller
Des images de Lara Weller comme vous n'en avez jamais vues.

94 Se faire offrir un PC
Les trucs et astuces ignobles pour recevoir un PC gratuitement.

102 Guide d'achat de Noël
Victoria nous présente sa sélection de jeux de Noël.

TESTS

120 Fifa 2 000
Une grande histoire d'amour et de patates entre Fifa et son public !

132 GTA 2
Menez une grande carrière de crapule dans ce jeu d'action.

136 Theme Park World
LE jeu de gestion/stratégie du moment : drôle et incontournable.

148 Flight Simulator 2 000
Le plus célèbre simulateur de vol civil revient sur nos écrans.

154 NBA Live 2 000
Des ballons, des paniers, des grands types et... Michael Jordan !

156 Tonic Trouble
Un jeu de plates-formes rigolo et coloré qui va plaire à tous.

164 Rally Championship
La nouvelle référence des simulateurs de rallye. Simplement !

168 Nocturne
Des goules, des zombies et des fusils à pompe : quelle poésie !

174 The Longest Journey
Une aventure fanntastique entre réalité et contrées du rêve.

180 Gabriel Knight III
Une enquête policière en 3D à haute teneur en surnaturel.

186 Tarzan
Un jeu directement tiré du film où l'on pousse de grands cris.

190 Eztreme Biker
Pour faire de la motocross et de belles cascades !

192 Links LS 2 000
Un excellent jeu de golf avec une nouvelle gestion du swing.

200 Fire Team
Un jeu d'action stratégique uniquement Multijoueur.

202 Hype
Venez donc faire un tour dans le monde magique des Playmobils.

206 Pharaon
Un drôle de Sim City dans l'Égypte Antique.

212 Opera Fatal
Une enquête étrange dans un opéra désert... Brrrr....

214 Close Combat IV
Revivez la bataille des Ardennes en temps réel.

218 La roue du temps
Un *quake-like* médiéval fantastique et... magique !

SOLUCE

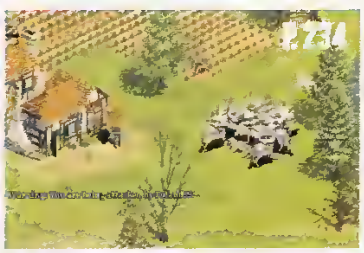
234 The Age of Kings
Sortez victorieux des plus délicates missions de ce jeu.

Édito

Merci. Mille mercis pour le chaleureux accueil que vous avez réservé à la nouvelle formule de Gen4 PC.
Même si les encouragements des professionnels avec qui nous étions en contact nous rassuraient un peu, il n'existe qu'un seul vrai juge sur la qualité d'un magazine : vous, lecteur. D'où une certaine tension jusqu'à la réception des premiers e-mails et courriers à la rédaction. Pour récapituler, beaucoup, beaucoup, beaucoup (ça fait chaud) de félicitations et d'encouragements enthousiastes et quelques reproches d'habitués concernant l'absence d'anciennes rubriques (Multiplayer, Hors-sujet, etc.). On étudie le problème. D'autres râlent (et on les comprend, heureusement il y en a peu) car les CD étaient défectueux (on casse les pieds de nos fournisseurs pour que les critères de rejet des chaînes de fabrication soient revus).
Pour en revenir à ce numéro, vous trouverez sur nos CD-ROM la démo jouable exclusive de Tomb Raider IV, La Révélation finale et celle, non moins exclusive de Dungeon Keeper 2. Merci qui ? Gâtés, pourris va... Sur ce, je me joins à la rédaction pour vous souhaiter bonne lecture et bon jeu.

Olivier Canou

P.-S. : Pour les messages d'encouragements, compliments, félicitations, éloges, louanges, glorifications, ne changez rien on adore !
P. P.-S. : Essayez quand même d'en envoyer un ou deux de vache, le Teignard est désespéré de n'avoir que si peu de gens qui râlent à se mettre sous la dent pour sa rubrique Courrier.



Internautes !

Tous les jeux 24h/24h !

Offrez-vous plus de 1000 jeux - consoles - périphériques

- paiement sécurisé -

www.
Rue du
Commerce
.fr

Tous les jeux sans se bouger

*et 30F qui tombent du ciel !**

Offrez-vous plus de 1000 jeux - consoles - périphériques

- paiement sécurisé -

www.
Rue du
Commerce
.fr

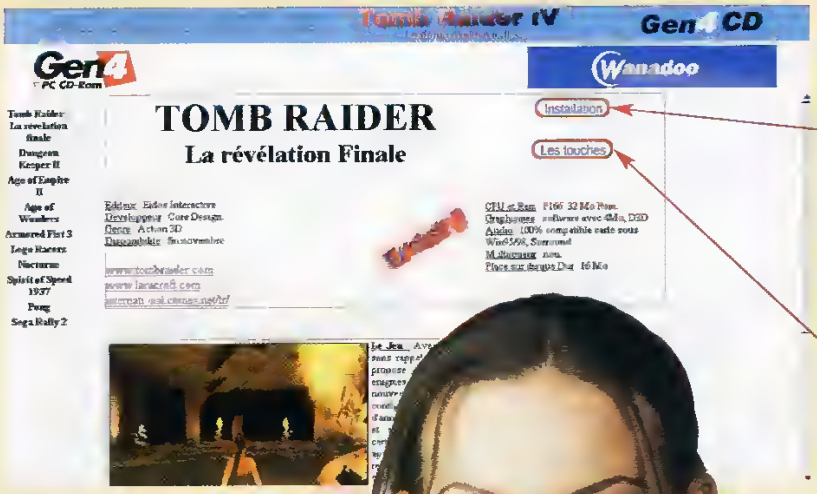
Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

Par **Carte bancaire sur le site** (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par **Téléphone au 0 825 019 029** (0,99F/min)
Par **Fax au 01 46 94 07 22** ou Par **Chèque** à l'ordre de RueDuCommerce SA

Gen4 CD n°129

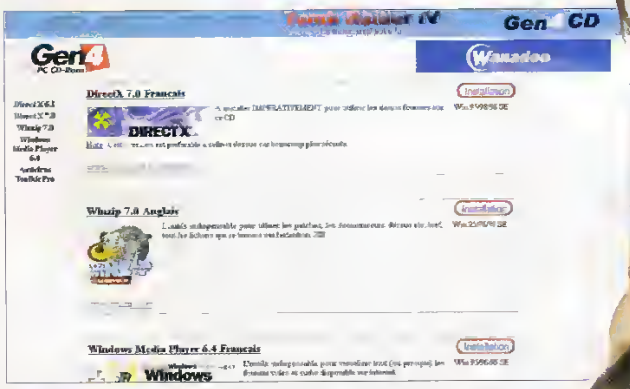
L'interface

Voici l'écran sur lequel vous arriverez. En haut, quatre menus vous permettent d'accéder aux démos, aux vidéos (Interactive TV), aux utilitaires (Bonus) et à une page d'informations. Le titre Tomb Raider IV donne accès à la démo exclusive. Le logo Wanadoo permet de lancer le kit de connexion gratuit. À gauche apparaît la liste des démos jouables. Dans la fenêtre principale, sur la droite de l'écran, apparaissent les informations à propos des démos, vidéos...



■ INSTALLATION Ce bouton permet de lancer l'installation de la démo... au bout de quelques secondes d'attente.

■ LES TOUCHES Ce bouton donne accès à un menu d'explication sur les touches nécessaires pour utiliser la démo.



■ BONUS Ici vous sont présentés les outils indispensables pour utiliser les démos et vidéos présentes sur le CD.

■ L'AVENTURIERE CONTRE TOUS GUERRIERS Prête à dégainer, la belle Lara se coltine un sac à dos digne des *marines*.

Malgré un bouclage accéléré, nous avons pu ce mois-ci vous décrocher quelques petites merveilles pour vous redonner goût à la vie. La star incontestée est bien entendu Lara Croft, puisque nous vous proposons en exclusivité française la démo jouable de Tomb Raider IV, mais aussi une séance photos avec son effigie en chair et en os : Lara Weller.

L'interface du Gen4 CD utilise les navigateurs Internet (Netscape ou Internet Explorer), et mieux vaut avoir un affichage en 1 024 x 768 pour l'apprécier pleinement. Sinon, c'est très simple pour lancer le tout, cliquer sur « gen4129.htm ». Vous arrivez alors sur une page de menus qui vous permettra de naviguer rapidement dans les rubriques de notre CD. N'oubliez

AVIS À LA POPULATION

Comme pour toute interface H.T.M.L., lorsque vous voulez installer un programme ou une démo, une fenêtre vous proposant soit de l'enregistrer soit de l'ouvrir (donc de l'exécuter) apparaît. Choisissez bien entendu cette dernière option pour lancer l'installation du programme en question (selon la taille, il faudra en outre patienter quelques secondes avant que votre navigateur ne lance l'exécution !).

Achetée aux enchères sur iBazar.fr : 1890F

...et mon petit neveu qui me proposait la même config' à 6000F...

Achetée sur iBazar.fr

iBazar.fr est le premier site français de vente aux enchères entre particuliers. iBazar.fr vous permet de vendre ou d'acheter sans contrainte tout ce que vous voulez sur internet. Chaque jour, des milliers d'objets, du plus quotidien au plus insolite, sont offerts à vos enchères. Ainsi, vous réalisez à coup sûr de bonnes affaires aux meilleurs prix.

Tapez www.ibazar.fr

PLAISIRS D'ENCHÈRES, PLAISIRS D'AFFAIRES.

www.ibazar.fr

iBazar.fr

GEN4 CD

Démos jouables
Tomb Raider IV
Dungeon Keeper 2
Age of Empires II
Age of Wonders
Armored Fist 3
Lego Racers
Nocturne
Pong
Sega Rally 2
Spirit of Speed

Vidéos
Lara Weller
Opposing Forces
Supreme Snow Boarding

Bonus
Kit Connexion
Wanadoo
DirectX 6.1
DirectX 7.0
AVP (*shareware*)
MediaPlayer
Winzip 7.0 (*shareware*)

CD BONUS FREE

KIT CONNEXION FREE

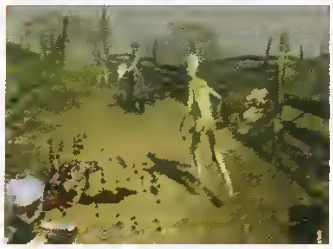
Démos jouables
Classic Billard
CodeName Eagle
Nations
Nocturne
Redemption
(*add on*)

Vidéos
Imperium
Galactica 2
Messiah

■ **GUEST STAR** Ce mois-ci, un Gen4 CD spécial Lara Croft, avec la démo jouable, mais aussi une séance inédite de photographies de son effigie humaine du moment, la sulfureuse Lara Weller.

CD Bonus

Le deuxième CD, offre non seulement un kit de connexion pour accéder à Internet gratuitement (Free) mais aussi dans le dossier Bonus, quelques démos et vidéos. Pour les visualiser, ouvrez la fenêtre du contenu de votre CD, allez dans le dossier CD Bonus et cliquez sur « Gen4.exe ». Là, un simple clic sur les choix proposés vous permet de lancer les démos. Si vous avez un problème, allez alors dans le dossier Démo et lancez chacune des démos en double-cliquant dessus. Amusez-vous bien, avec ce mois ci, une deuxième demo de Nocturne, mais aussi CodeName Eagle, un jeu d'action stratégique en 3D. Vous pourrez aussi jouer avec le billard de Canal+ Multimédia, ou encore découvrir une excellente extension pour Half-Life (Redemption) ou la démo du simulateur de vol de Psygnosis Nations. Pour la vidéo de Messiah, un petit probleme risque de se poser lors du lancement *via* l'interface. Allez plutôt dans le dossier « cdbonus\demos\messiah » et lancez Messiah.avi.

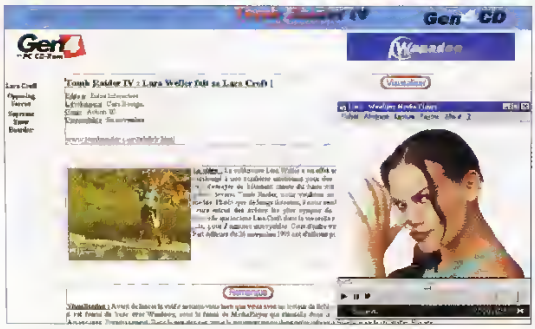


■ **ASTUCE** Pour la démo de Nocturne, n'oubliez pas de bien régler la luminosité.

pas que lorsque vous cliquerez sur une icône Installation, il faudra patienter quelques secondes (temps plus ou moins long selon la taille de la démo) avant que le processus d'installation sur votre disque dur ne démarre. Si vous n'avez pas installé sur votre disque dur certains outils/applications indispensables (Winzip, Media Player, DirectX), nous vous conseillons de commencer par la rubrique Bonus pour compléter ces lacunes. Dernier rappel pour les novices, les démos sont jouables et permettent donc de découvrir un petit morceau des jeux, tandis que les vidéos, par définition, sont des présentations non interactives.

Gen4 CD

Dans la rubrique démos, nous vous proposons une autre exclusivité, à savoir la démo Multijoueur de Dungeon Keeper 2. Ne manquez pas non plus la démo d'Age of Empires II : The Age of Kings, qui vous permettra de découvrir cet excellent jeu de stratégie/gestion, ayant obtenu un six étoiles dans notre précédent numéro. Pour les autres démos, faites votre choix dans la colonne de gauche. Les menus en haut de l'écran permettent d'accéder aux autres rubriques, à savoir Interactive TV, avec des vidéos inédites, mais aussi Bonus pour installer les outils indispensables (dont un antivirus) et enfin le Kit de connexion Wanadoo. ■



■ **INTERACTIVE TV** Pour les vidéos, une fenêtre apparaîtra en surimpression sur le menu pour lancer la « visualisation ».

Ça ne marche pas ?

Le CD-ROM Gen4 CD a été contrôlé avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs configurations standard, AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement éventuel, un *bug*, un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir. Pendant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD physiquement endommagé. Il est impératif de demander un numéro de retour pour toute demande d'échange de CD-ROM physiquement endommagé au 0825 810 815 (0,99 F/mn) ou pour Paris et l'étranger le 33 (0) 1 49 88 32 31. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Si un CD-ROM ne fonctionne pas, essayez aussi de copier les démos du CD vers votre disque dur et de les installer à partir de ce dernier. Si ça ne marche toujours pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué.

L'INTERNET QUE VOUS ATTENDIEZ

Les Intégrales Wanadoo, c'est **l'Internet tout compris sans rien à ajouter. Un Internet dont vous maîtrisez à l'avance le coût** grâce au forfait tout compris : **accès + communications Internet. Un Internet sans engagement** avec des forfaits que vous pouvez changer ou abandonner à tout moment sans frais. **Un Internet services compris** avec assistance téléphonique 7 j/7, 24 h/24, le suivi de vos consommations, etc. En bref, les Intégrales Wanadoo, c'est l'Internet de ceux qui ont **vraiment tout compris.**

Offre spéciale de lancement
*jusqu'au 31/12/99**

Wanadoo Intégrales 3H
39F/mois 5,95€
tout compris

Wanadoo Intégrales ~~10H~~ 20H
99F/mois ~~15,09€~~
tout compris

Wanadoo Intégrales ~~18H~~ 36H
159F/mois 24,24€
tout compris

PRIX APPEL LOCAL
N°Azur 0 801 105 105
• Agences France Télécom
• Grandes surfaces ou magasins spécialisés
• 3615 Wanadoo 0,85 F TTC/minute (0,13€)
• www.wanadoo.fr

Connectez-vous à Wanadoo avec le cédérom joint à ce numéro.
Pour accéder au serveur d'enregistrement de Wanadoo, utilisez les codes suivants:
Origine: 723529
Clé d'accès: 2G7DGK7V4

France Telecom

* TARIF VALABLE 6 MOIS. HORS FORFAITS INCLUS DANS LE PACK INTÉGRALES. OFFRE SOUMISE À CONDITIONS. FRANCE TELECOM INTERACTIVE RCS Nanterre B 403 056 867

www.goa.com

les hits : Darkstone, Midtown Madness, Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Age of Empires...
défis, tournois, chats...
tests, previews, tips, soluces, démos...

le service de jeux en réseau français et gratuit*.

AULO
TOM
GAME OVER
LAURA
GOA
les joueurs font la loi

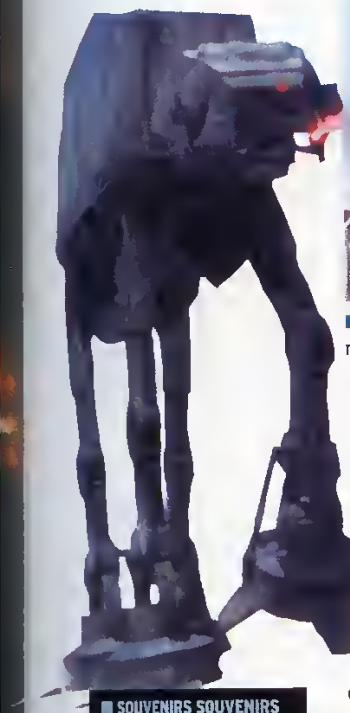
Groovy baby !

Participez à un quiz aux couleurs d'Austin Powers 2.

Monument d'humour, Austin Powers 2 a fait un véritable carton dans le monde entier. Chose qui n'a pas échappée à Sierra qui propose un quiz niquédélique, façon You Don't Know Jack (pour les joueurs avertis) ou Questions pour un champion (pour les téléphiles grabataires). Vous allez donc tester votre culture sur des domaines variés (société, cinéma, télévision, etc.) en vous associant soit à Austin Powers soit au Dr Evil. Seul problème : le logiciel est uniquement en anglais pour l'instant. Pour ceux qui veulent essayer la démo ou acheter le produit final par internet : www.operationtrivia.com ■

Retour de force

Des nouvelles de Force Commander, le jeu de stratégie tiré de l'univers de Star Wars !



■ **TAILLE RÉELLE** Remarquez comme la taille des différentes unités est bien respectée. Les AT-AT sont bien plus grands que les AT-ST.

■ **SOUVENIRS SOUVENIRS** On retrouvera avec plaisir les énormes AT-AT et, cette fois, vous pourrez les commander.

Bon, vous êtes peut-être un peu saoulé par tout le Star Wars qui a envahi notre beau pays, mais il va falloir vous y faire. Force Commander sera le prochain jeu estampillé LucasArts, tiré des aventures de Luke Skywalker et confrères. Jeu de stratégie en temps réel, vous pourrez choisir de diriger l'Alliance rebelle ou l'Empire. Les terrains de jeu seront des planètes bien connues telles que Tatooine ou Hoth, et les missions seront en adéquation avec la première trilogie (rechercher les droïdes C3PO et R2D2, repousser l'attaque sur Hoth, etc.). Construire sa base, repousser les offensives ennemies, capturer ses bâtiments, ça sent le Command & Conquer 2 à la sauce Lucas... Seulement, Force Commander sera entièrement en 3D, et reprendra plus de 50 vaisseaux du AT-AT au Tie-Fighter en passant par le X-Wing. Seule mauvaise nouvelle : vous ne le verrez pas avant le printemps prochain ! ■

Des ordinateurs sentimentaux

Les machines vont enfin pouvoir ressentir les sentiments que vous leur portez !

Les scientifiques américains du M.I.T. (célèbre centre de recherches outre-Atlantique) planchent actuellement sur l'élaboration d'ordinateurs capables de ressentir, et d'analyser, vos sentiments. Prévus d'être commercialisés dans les dix prochaines années, ces ordinateurs pourront améliorer le confort de l'utilisateur en détectant ce qui le satistait et ce qui l'agace. Par exemple, si vous êtes énervé par un correcteur orthographique qui modifie automatiquement un nom propre par un nom commun s'en rapprochant, l'ordinateur pourra le ressentir en analysant, entre autres, la pression que vous exercez sur la souris et, du coup, désactiver la fonction. Ces nouvelles possibilités de l'ordinateur pourront également servir à déterminer quels sont vos sentiments face à des images précises et donc fournir des informations vitales pour le commerce électronique. Eh oui, si voir une icône représentant de l'argent vous donne envie d'acheter, ça peut toujours être bon à savoir pour les cyber commerçants ! ■

Chaud et Froid

The Nomad Soul est à peine sorti en magasin que ses créateurs pensent déjà à une suite. Une bonne nouvelle parmi tant d'autres dans notre baromètre des infos du mois

100°C BRÛLANT

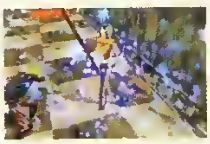
CHAUD

FROID

0°C GLACÉ

■ **The Nomad Soul 2 ?**
Un magazine *on-line* américain a récemment interrogé David Cage et Loic Normand sur une éventuelle suite à Omikron. David a alors exprimé son souhait de le réaliser et Loic a carrément annoncé que le monde d'Omikron 2 était en train d'être mis en place !

■ **Terres promises**
En mars 2000 sortira The Ruins of Kurnak, la première extension pour Everquest proposant un moteur 3D amélioré, 20 nouvelles zones d'aventure, plus de personnages, un nouveau continent et une race inédite... Rien que ça !



■ **Windows en retard**
Windows 2000, prochaine version du système d'exploitation de Microsoft, n'est plus S.O.F. (Sans Date - de sortie - Fixe). En revanche, il sera en retard puisqu'il est prévu qu'il sera distribué à partir du 17 février 2000.

■ **Jeu intergalactique**
Ocelo Interactive nous livrera début 2000 Starship Titanic, un jeu de science-fiction et d'aventure inspiré du roman de Douglas Adams, Le Guide du routard intergalactique. Pour info, le jeu est sorti voilà plus d'un an aux États-Unis.

Un amour de Coccinelle

Une ambiance années 60 délirante pour un jeu de course fou.

■ **ELLE EST GONFLÉE !** Voici la version « monster truck » de la Coccinelle. Avec ça, croyez-moi, on vous laissera la priorité !

Avec la sortie de la New Beetle, la Coccinelle a vraiment le vent en poupe ces derniers temps. **Infogrames** s'apprête donc à surfer sur la vague en proposant **Beetle Crazy Cup**, qui mettra en compétition 45 voitures de 18 modèles différents dont, bien sûr, celui de la célèbre Volkswagen. Entre les buggys, les véhicules de cross, les *monster trucks* (ces grosses voitures montées sur d'énormes pneus), le jeu sera clairement orienté arcade. D'ailleurs, un certain parti pris graphique donne une ambiance colorée et très délire à l'ensemble. Non mais, on ne va quand même pas faire comme tous ceux qui se prennent au sérieux au volant de leur Coccinelle (non, je ne suis pas jaloux !). ■

■ **RÊVONS UN PEU** Conduire toutes sortes de Coccinelle n'était pas donné à tout le monde jusqu'à Beetle Crazy Cup !

Le SAVIEZ-VOUS ?

Le contenu du premier *e-mail* (message électronique envoyé *via* Internet) fut LO. Il est l'œuvre de Leonard Kleinrock, ingénieur en informatique de son état, et date de 30 ans (à une époque où le réseau ne faisait que naître et ne s'appelait même pas encore ARPAnet – ancêtre d'Internet). En fait, ce scientifique avait dans l'idée de se connecter, à distance, sur une autre machine. Pour cela, il devait saisir le nom de commande LOG, ce qu'il a essayé de faire. Mais si les deux premières lettres sont effectivement passées, la lettre G fit lamentablement planter son ordinateur. Ainsi, les scientifiques qui étaient sur la machine cible ont reçu le premier message *via* Internet : LO. ■

L'as des as

Plongez dans la piraterie aérienne.

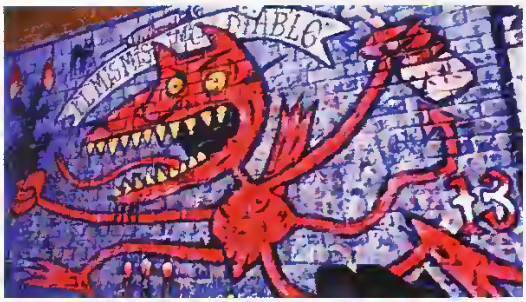
On connaissait les pirates des mers, qui ont eu leurs heures de gloire au cours du XVIIIe siècle, mais la notion de pirates de l'air, sauce **Crimson Skies**, nous était encore inconnue. C'est **Microsoft** qui se charge d'alimenter notre imagination avec ce simulateur de vol prévu pour le milieu de l'année prochaine.

■ **DÉGONFLÉ !** Les Zeppelin géants constitueront une cible de choix.

Dans son scénario, en 1937, le seul et unique moyen de faire transiter des marchandises et de transporter des personnes est la voie aérienne. Les Zeppelin géants ont donc envahi le ciel et, par là même, les pirates bien décidés à les piller. Voilà un simulateur au goût de grand film d'aventure qui n'est pas sans nous déplaire ! ■

Des jeux optimisés S3TC !

Lorsque le S3TC devient enfin une réalité...



■ **DE BIEN BELLES TEXTURES** Grâce aux techniques comme le S3TC les jeux s'approchent du photo réalisme.

Le constructeur **S3** vient d'annoncer une série de jeux optimisés pour le **S3TC** (ou *DirectX Texture Compression*), une méthode de compression des textures qui va nous permettre de voir arriver des produits encore plus beaux et détaillés. Pour faire partie de ce palmarès et bénéficier du label (S3TC *inside* ?), chaque jeu devra posséder au moins 60 Mo de textures par scène et au moins 50 % d'entre elles devront atteindre la taille minimale de 512 x 512 pixels. Parmi les heureux élus : Midnight GT, TrickStyle, Unreal Tournament et Gunlock-Rebellion. ■

free est tellement performant que vous risquez l'excès de vitesse ...

FREE, l'accès gratuit à Internet où pour 0 franc tout est illimité

Et oui, FREE en plus sa gratuité vous permet de naviguer sur Internet à une vitesse quasi inégalée. Et n'oubliez pas, un gain de temps est aussi un gain d'argent plus l'accès est rapide moins votre facture téléphonique sera élevée (CQFD !). Pour aller encore plus loin dans la performance, FREE vous offre des services et des «plus» produits inégalés Des adresses E-Mail illimitées, 50 Mo pour l'hébergement de votre site Web personnel, des outils pour le gérer et le dynamiser base de données MySQL - Scripts PHP3, ...), la possibilité d'avoir une facture téléphonique détaillée, la restriction d'accès de certaines pages, une hot-line accessible par téléphone ou sur Internet 6 j/7, une couverture nationale; une tarification téléphonique locale, et bien sûr l'engagement qu'aucun excès de publicité ne viendra gâcher votre plaisir !

Le kit FREE est présent dans votre magazine. Pour y accéder, taper le code : F001GE41199

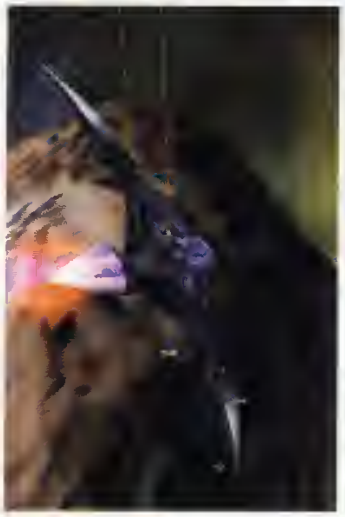
Vous pouvez également l'obtenir : Par Internet sur www.free.fr, par Minitel sur 3614 FREE (0,37F/mn), par fax au 01 53 36 39 48 ou par courrier à FREE - 24, rue Emile Ménier 75116 Paris en nous indiquant votre nom, prénom, adresse ainsi que les six premiers chiffres de votre N° de téléphone. Votre kit FREE vous parviendra dans les plus brefs délais.

free
La Liberté n'a pas de Prix

PRIX APPEL LOCAL
NºAzur 0 810 402 402

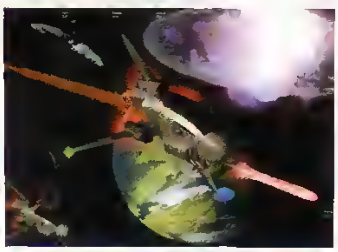
Des bouchons dans l'espace

Un simulateur spatial *on-line* !



■ **VOYAGE INTERSIDÉRAL** Admirez le travail des *designers* !

Dès l'été 2000, vous allez pouvoir vous engager dans la plus grande armada spatiale du monde avec Allegiance, simulation jouable sur le serveur *on-line* de Microsoft (l'Internet Gaming Zone). Tout en 3D, il vous permettra d'endosser le rôle d'un pilote, d'un ambulancier, d'un canonnier ou d'un commandant de base. Mêlant stratégie (pour les commandants) et action (pour les autres), il vous offrira non seulement la possibilité d'affronter des centaines d'autres équipes humaines, mais aussi de gagner des médailles, des récompenses et autres joyeusetés publiées sur une liste, envoyée à tous les joueurs. Votre équipage pourra également se lancer dans les recherches technologiques, histoire de faire de vous le plus redouté des pilotes de la galaxie. Une tentative du genre avait été tentée avec Mankind, souhaitons plus de chance à Allegiance ! ■



■ **BEAUTÉ FATALE** Allegiance s'annonce beau, pourvu que vous ayez une carte 3D.

■ **RUMEUR :** Le mois dernier, les magazines console (*Gen4 Consoles* en tête) se sont délectés d'une information : la rencontre entre les frères Wachowski (réalisateurs et scénaristes du film *The Matrix*) et Hideo Kojima (réalisateur et scénariste de Metal Gear Solid, l'un des meilleurs jeux d'infiltration sur PlayStation). De cette rencontre sont nées des rumeurs sur l'adaptation officielle du film *The Matrix* par ce génie de la console. Mais l'histoire ne s'arrête pas là puisque, ce mois-ci, c'est à notre tour d'annoncer une éventuelle adaptation mais, cette fois-ci, sur PC. En effet, il semblerait que ces mêmes frères Wachowski (euh... toujours réalisateurs et scénaristes du film *The Matrix* !) aient rencontré des membres du célèbre studio de développement Shiny Entertainment, dont David Perry, le patron.

■ **NOUS DISONS :** Le film *The Matrix* a été un véritable boom cinématographique et il est logique que son succès dépasse les frontières du cinéma pour toucher, entre autres, le domaine du multimédia et des jeux vidéo. D'ailleurs, nous vous annoncions le mois dernier qu'un mode de jeu pour Half Life inspiré de ce film était développé par des fans. Ainsi, de manière officielle ou non, c'est une certitude : *The Matrix* arrivera sur nos écrans d'ordinateur. Alors pourquoi les créateurs du film et les professionnels du milieu laisseraient-ils passer une telle occasion ? ■

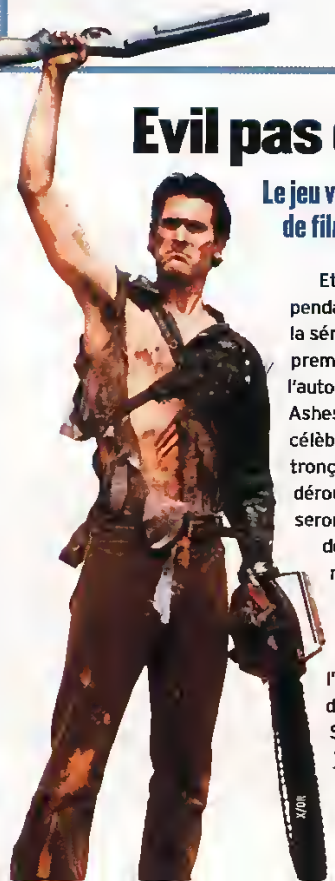
Condensé d'intelligence

Un site américain vend aux enchères des ovules de mannequin.

S'adressant aux plus de six millions de femmes américaines infertiles, Ron Harris, célèbre producteur de cassettes vidéo d'aérobic outre-Atlantique, a ouvert le 25 octobre un site Internet de ventes aux enchères d'ovules de mannequin ! Pour lui, son site est le reflet d'une société dans laquelle « *la beauté va toujours au plus offrant* ». La donneuse décide des modalités des enchères (prix de départ entre environ 95 000 francs et 950 000 francs selon les cas constatés pour le moment, durée de la transaction, etc.) et récupère 80 % de la vente, le gérant du site empochant au passage 20 %. Bien entendu, des associations ont protesté contre de telles transactions. Du coup, Ron Harris a décidé de mettre en place, très rapidement, le même procédé mais, cette fois, pour les hommes ! Sacré Ron. ■

Evil pas encore Dead

Le jeu vidéo vient redonner vie à la série de films gore : Evil Dead.



Et c'est THQ qui a obtenu le droit, pendant cinq ans, d'utiliser la licence de la série de films cultes Evil Dead. Le premier produit à voir le jour, et ce, dès l'automne 2000, s'appellera Evil Dead : Ashes 2 Ashes. Il mettra en scène le célèbre Ash, héros à la main tronçonneuse, dans un jeu d'aventure se déroulant en 3D temps réel (les décors seront en 2D). L'équipe de développement, qui s'est déjà fait remarquer en signant l'excellent Parasite Eve (jeu d'action/aventure sorti sur PlayStation), sera épaulée par le réalisateur (Sam Raimi) et l'acteur principal (Bruce Campbell) des trois épisodes sortis au cinéma. Si l'on ne peut se prononcer sur le jeu en lui-même, nul doute qu'il dégagera une ambiance gore et drôle à la fois ! ■

FORCE FEED

200% adrénaline !

Accros de sensations fortes, vous allez halluciner ! Avec le Force Feedback Joystick de Guillemot, l'expérience ultime vous attend :

- Retours d'effets à vous projeter dans les airs.
- Rapidité et précision renversantes
- Double connexion port joystick & USB
- Manche ergonomique avec le meilleur grip du marché texture Kevlar™

Votre rythme cardiaque s'accélère déjà ? Ce n'est rien à côté de la poussee d'adrénaline qui vous attend lorsque vous aurez le produit entre les mains !

www.guillemot.com

Guillemot, une gamme d'accessoires plébiscitée par les hard gamers !

Guillemot

Alpha, bêta, gamma...

Conduisez des opérations spéciales en territoire ennemi.

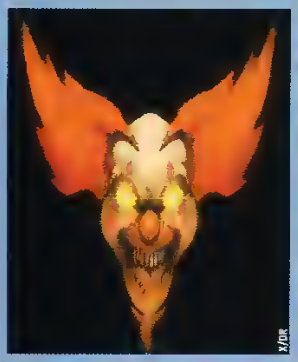
■ **MOTEUR ACTION !** L'accélération matérielle va-t-elle enfin rendre ce simulateur d'infanterie convaincant ?

Parfois, on se demande pourquoi les éditeurs s'entêtent à poursuivre des titres décevants ou qui n'ont pas bien marché. Souvenez-vous de Delta Force, sorti l'année dernière... Hum, ce n'était pas terrible hein ? Et pourtant, Novalogic nous a préparé une suite. Au moins, ils ont tiré une leçon de leurs erreurs puisque le moteur 3D bénéficie enfin d'une accélération matérielle et que l'on pourra donner des ordres à ses coéquipiers. Cependant, attention : les heureux possesseurs de 3dfx devront se passer d'accélération matérielle puisque le jeu, au top de la technologie, ne gérera pas ce *chip*. Au programme néanmoins, des missions de jour et de nuit, de nouvelles armes longue distance, un éditeur de missions et la gestion du Voice-Over-Net... Finalement, ils ont peut-être bien fait de réaliser une suite... Début des hostilités en janvier prochain ! ■

■ **POLASSES EN FILLE** Pour la modélisation, des soldats, les développeurs se sont inspirés de l'équipement réel des hidasses.

SITE DU MOIS

www.thirdlaw.com/psycho/lead.html



KISS Psycho Circus, ça vous dit quelque chose ? Non, que les fans du groupe de rock des années 80 du même nom se calment, il n'y a qu'un très faible rapport entre ce dernier et le jeu (à vrai dire, il n'y a que des clins d'œil presque indécelables). En revanche que les fans de Todd McFarlane, le célèbre auteur de *comics* (*Spiderman*, *Spawn*, etc.) se déchaînent, puisque KISS Psycho Circus est inspiré de l'une de ses œuvres (du même nom d'ailleurs). Mais là n'est pas la question, parlons un peu de son site Internet. Contrairement à nombre de sites officiels, celui de KISS Psycho Circus est extrêmement visuel. Reprenant l'ambiance démoniaque du jeu, il vous proposera de choisir votre camp – bon ou mauvais – avant de découvrir un bestiaire impressionnant. Vous trouverez également des *news* sur la progression du développement, des informations sur les magazines *on-line* ayant déjà jeté un œil sur *le jeu*, des captures d'écran et bien d'autres choses encore qu'il m'est impossible de vous dévoiler faute de place. À vos modems ! ■

Pluie de météorites

Fin apocalyptique de la phase de bêta-test d'Asheron's Call.

Plutôt que de remettre bêtement les compteurs à zéro pour la fin de leur phase de bêta-test, les développeurs d'Asheron's Call ont préféré annoncer, par la voix de leurs mages, la collision imminente entre une énorme comète et le monde de Dereth. Avant cette terrible issue, de nombreux événements apocalyptiques se sont produits. La ville de Shoushi a été dévastée par des débris de cette météorite, ne laissant qu'un cratère plein de magma à sa place, des golems et autres monstres de lave ont commencé à attaquer les aventuriers et la végétation luxuriante s'est très vite dégradée. À l'heure où vous lisez ces lignes, le jeu est déjà en vente aux États-Unis mais nous autres, pauvres Européens, ne savons pas quand le jeu sera disponible... ■

■ **SCÈNE DE DÉSOLATION** Aucun doute, c'est bien à une fin du monde que nous assistons !

3D PROPHET

Featuring

geFORCE256™

32MB

AGP 4X/2X

SORTIE TV

NVIDIA™

Xing

DVD-VIDEO PLAYER

3D Prophet est une carte revolutionnaire conçue par Guillemot autour du GeForce 256™, le premier GPU au monde créé par NVIDIA.
L'avènement de **3D Prophet** annonce le début d'une nouvelle ère dans la domaine des accélérateurs graphiques 3D : ses disciples [illegible] les forces et surmontent [illegible] obstacles dans les jeux 3D les plus diaboliques.
Entrez dans l'univers de **3D Prophet** et recevez lumière, révélation, inspiration et vérité.
3D Prophet a le pouvoir de convertir votre âme de joueur : **vous serez obsédé par la 3D.**

www.guillemot.com

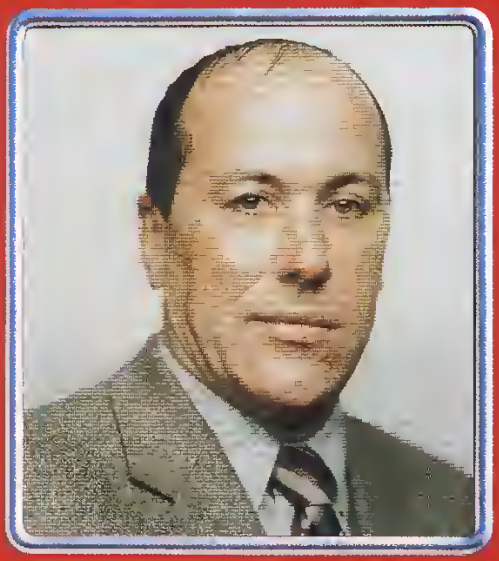
SON POUVOIR EST ENTRE VOS MAINS

Guillemot

GUILLEMOT FRANCE S.A. BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex - Tél. 02 99 08 81 71 - Fax 02 99 08 94 17

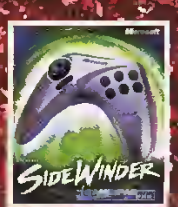
T'AS PAS IDÉE CO
ILS SONT

KEVIN
mange des chips



JEAN PIERRE
lave sa voiture le samedi

Microsoft SIDEWINDER® Compatible



OMMENT
TROP PUISSANTS.

MARC

oisif

STANISLAS

1er de la classe

Jusqu'où irez-vous ?

Microsoft

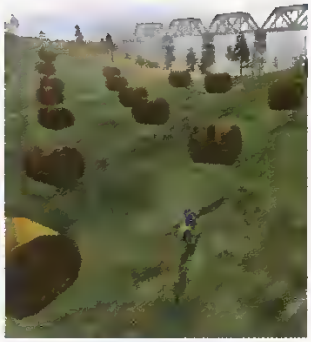
www.microsoft.com/france/sidewinder

La folie les reprend !

Les développeurs de Microsoft enfourchent, de nouveau, leurs motocross !

■ **CHAMPION DE TAILLE** Edgar Torronteras, la star de Extreme Biker, ne fera visiblement pas le poids face à Microsoft Madness 2

Motocross Madness, ça vous dit quelque chose ? Sortie au milieu de l'année dernière, cette simulation de motocross avait séduit les foules par le fun qu'elle procurait. Seul reproche qu'on pouvait lui faire : ses environnements désertiques. Pour ce second *opus*, **Microsoft** a donc décidé de remédier à ce problème en intégrant nombre d'éléments dans les décors. Ainsi, vous devrez prendre garde à ne pas vous manger lamentablement arbres et arbustes, pylônes de pont, meules de foin, etc. Et les graphismes y gagnent ! Sinon, le côté simulation a été renforcé avec la possibilité d'améliorer sa moto avec des moteurs toujours plus puissants (grâce à l'argent que vous pourrez gagner en enchaînant les courses). Quand on sait, qu'en plus, il sera possible de piloter sur des types de surfaces variés (boue, neige, etc.) qui influeront bien sûr sur le contrôle de votre bécane, on enfile la combinaison, on met le casque et on attend sagement la sortie de Motocross Madness 2 dans le courant de l'année prochaine ! ■



■ **MEULES GÉANTES** Attention aux arbres et aux meules de foin !

L'A.D.S.L. une réalité

Club-Internet lance la première offre d'accès A.D.S.L.

Depuis le 3 novembre, **Club-Internet** propose dans les villes de Paris (six premiers arrondissements), de Neuilly-sur-Seine, de Vanves et d'Issy-les-Moulineaux, son offre d'accès A.D.S.L., nouvelle technologie permettant des connexions à haut débit (jetez donc un œil au tableau ci-dessous). Bien évidemment, ce confort d'utilisation a un prix, et il vous faudra payer la somme approximative de 450 francs (souscription à l'abonnement Club-Internet A.D.S.L., forfait téléphonique – illimité – et location du modem inclus). Pour ceux qui n'habitent pas dans les zones précitées, un peu de patience. Club-Internet, en suivant le déploiement des plaques A.D.S.L. de France Telecom, proposera bientôt son offre dans toute la France. Attention tout de même aux performances annoncées qui sont toujours calculées dans des conditions idéales... ■

	Type de connexion	
Taille du document	**R.T.C.** 28,8 kbps	**A.D.S.L.** 512 kbps
Image de 2 Mo	*01 mn*	*01 sec*
Image de 16 Mo	*04 mn*	*08 sec*
Animation de 72 Mo	*35,7 mn*	*36 sec*
Animation de 4,3 Go	*1,5 jour*	*37 mn*

▪ **Source :** Club-Internet
▪ **N.B :** *félicitations aux gens de Club-Internet qui réussissent à télécharger 16 Mo en quatre minutes sur un modem 28,8 kbps !*

Souriez, vous êtes sur écoute...

Soulèvement contre le système de surveillance mondial : Echelon.

Créé dans les années 70 par les États-Unis, la Grande-Bretagne, le Canada, l'Australie et la Nouvelle-Zélande, **Echelon** est un système qui permet de surveiller trois millions de communications en simultané (téléphone, portable, fax, télex, *mail*, Internet). L'utilisation de mots suspects tels que F.B.I., Mossad, drogue, terroristes ainsi que les noms de personnalités américaines telles que Hillary et Bill Clinton, George Bush ou Malcolm X, déclenchent un processus qui amène la communication à être examinée. Le 21 octobre dernier, certains internautes ont lancé une grande manifestation et ont demandé à tout un chacun d'utiliser un ou plusieurs mots de cette liste dans leurs communications afin de faire sauter le système Echelon... D'ailleurs, au cas où *Gen 4 PC* serait sur écoute, je tiens à signaler que je veux tuer le président Bill Clinton avec des amis terroristes du Mossad en me servant d'un AK47 après m'être fait une bonne ligne de coke en Irak. Voilà ! ■

MICRO DINGO

MILLA JOVOVICH
LA PUCELLE DU NET
Sa carrière, ses sites, ses fans, ses projets...

Webbie TooKay
La première top modèle : Elite présente la fille de rêve faite uniquement de pixels

Cindy Margolis
la fille la plus téléchargée du net mais aussi toutes les stars du moment, les sites les plus stupides les blagues les plus drôles.

Un cédérom Mac et PC
Des jeux et des sharewares délirants, des vidéos étonnantes, du charme et des tonnes de gadgets pour PC et Mac.

N°14
en kiosque dés le 14 décembre

INTERNET EN DÉLIRE LA MICRO EN FOLIE !

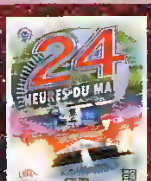
kevin

vitesse moyenne: 275 km/h.

son secret : SideWinder Force Feedback Wheel

Ses prochains scores avec :

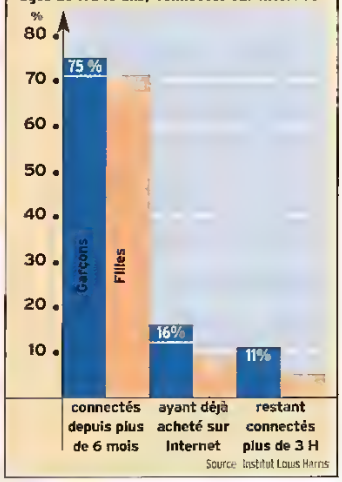
Microsoft SideWinder Compatible



Microsoft

SONDAGE DU MOIS

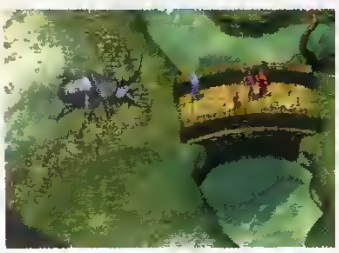
Quelques infos sur les adolescents (978 âgés de 11 à 16 ans) connectés sur Internet



Un rôle de glace

Un nouveau jeu de rôle genre Baldur's Gate en chantier !

Après avoir séduit des générations de rôlistes sur table, Donjons et Dragons a encore inspiré une équipe de développement. Effectivement, **Icewind Dale** reprendra le moteur de Baldur's Gate pour conduire le joueur dans une nouvelle aventure médiévale fantastique. Comme son nom l'indique, le jeu sera situé dans un univers glacé où les descentes en ski passeront après les combats contre géants des glaces et autres cyclopes enrhumés. Innovation par rapport à Baldur's Gate : le jeu utilisera les règles de la troisième édition de Donjons & Dragons et se situera essentiellement en intérieur. On nous promet donc une pléthore de pièges et de créatures belliqueuses, ainsi que la possibilité de faire évoluer des personnages du niveau un au niveau 15. Date de sortie annoncée : été 2000. ■

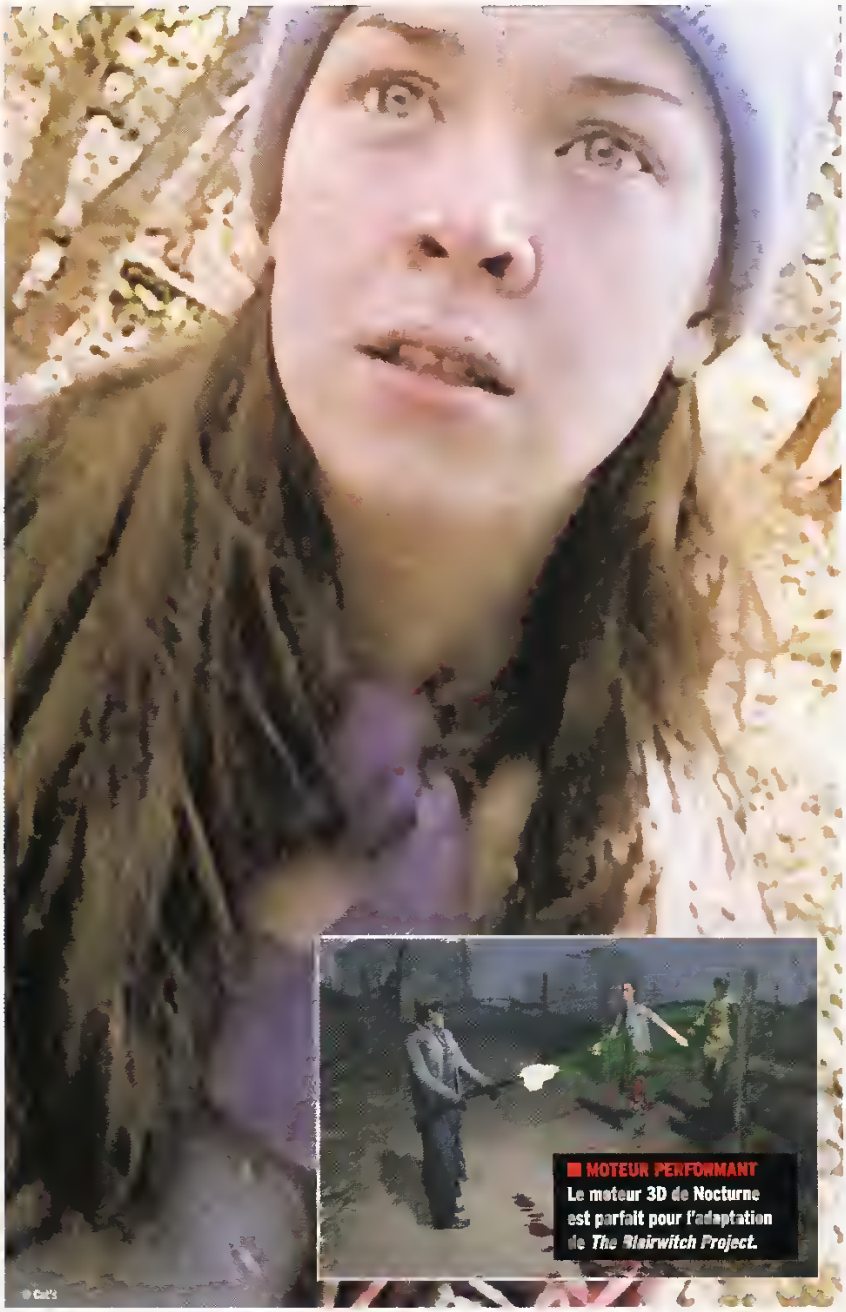


BAS LES PATTES Les ennemis seront vraiment de taille impressionnante !

Un effrayant projet

The Blair Witch Project adapté sur PC par les développeurs de Gathering of Developer.

La rumeur courait depuis un certain temps sur le Net mais l'information est maintenant confirmée : **Gathering of Developer** (association de développeurs aussi illustres qu'Epic Megagames, 3D Realms, Ritual Entertainment ou encore Terminal Reality) vient d'acquérir les droits exclusifs du film *The Blairwitch Project*. Ainsi, un jeu console et plusieurs jeux PC devraient être mis en chantier très rapidement et nous savons, d'ores et déjà, que l'un d'eux utilisera le moteur 3D de Nocturne (en test ce mois-ci). Celui-ci devrait être parfaitement adapté à la retranscription de l'ambiance sombre et stressante du film d'horreur de cet été. D'ailleurs, l'une des publicités pour Nocturne (voir Campagne médiatique du dernier numéro) n'était pas sans rappeler *The Blairwitch Project*. Coïncidence ? Sûrement pas ! ■



MOTEUR PERFORMANT Le moteur 3D de Nocturne est parfait pour l'adaptation de *The Blairwitch Project*.

LE MAGAZINE DU HOME CINÉMA ET DU DVD

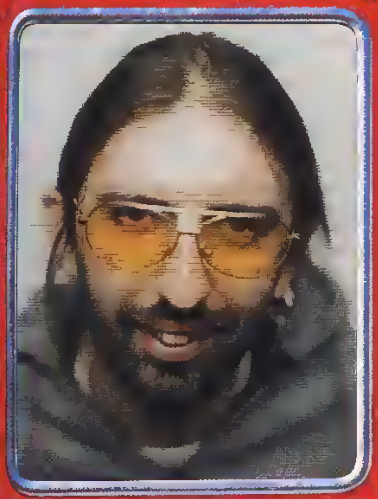
ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

HOME CINE DVD IDÉO

POUR TOUS LES PASSIONNÉS DE SON ET D'IMAGE

QUI SOUHAITENT RECRÉER L'AMBIANCE DES GRANDS SPECTACLES À LA MAISON...

marc



-1508 heures de vol. Capable de se poser sur tout type de piste.

son secret : SideWinder Force Feedback Pro*

Ses prochains scores avec :

SideWinder Compatible

*livré avec le jeu MechWarrior 3

Microsoft

CAMPAGNE MEDIATIQUE

Si l'événement du mois, en matière de publicité, est la double page Rocco Siffredi, il faut bien dire qu'Emmanuel Petit a failli lui ravir la vedette... Mais bon, pas pour les mêmes raisons !

MEILLEURES PUBLICITÉS DE NOVEMBRE

1 ACCLAIM
TRICKSTYLE

Toutes vos lettres le confirment : vous avez adoré la double page présentant Rocco Siffredi habillé d'un simple cache-sexe Trickstyle !

2 3dfx
VOODOO 3

Ces messieurs de chez 3dfx vont bientôt proposer à ces enfants de vivre, grâce à la technologie de leur société, des sensations beaucoup plus intenses

PIRE PUBLICITÉ DE NOVEMBRE

EA SPORTS
FIFA 2000

Est-ce l'horrible esthétisme général de cette pub ou le ridicule du footballeur y figurant qui rendent cette double page aussi insupportable ?

Super pouvoirs

Activision récupère la bande des X-men dans ses rangs.

Véritable phénomène de société aux États-Unis, les *comics* mettant en scène les X-men se vendent à plusieurs dizaines de millions d'exemplaires chaque année. En France, l'engouement n'est pas aussi important mais il est loin d'être nul ! C'est pourquoi nombre d'entre vous seront ravis d'apprendre qu'Activision a récupéré la licence pour développer des jeux sur cette bande de super mutants. Mais l'éditeur ne dispose que de trois ans pour exploiter (et sûrement surexploiter) le professeur Xavier (et ses pouvoirs psychiques), Cyclope (et ses rayons optiques), Tornade (et sa maîtrise des éléments) et tous les autres. Pour les fans, le film est aussi prévu pour juin 2000 ! ■

■ **JOYEUX LURONS** Comptons sur Activision pour bientôt nous faire retrouver, en jeu vidéo, ce groupe de super héros si sympathique.

Blanc bonnet et béret vert

Jouez les commandos aux quatre coins du monde !

La sortie de la démo de Spec Ops 2 sur le Net nous a permis d'en apprendre un peu plus sur ce jeu d'action/stratégie très attendu. Au niveau du fond, pas de changement : on contrôlera toujours un petit groupe de bérets verts chargé d'accomplir des missions secrètes autour du monde : Allemagne, Antarctique, Corée, Pakistan ou Thaïlande. Comme dans le premier, on pourra donner différents ordres à ses coéquipiers qui les exécuteront immédiatement. Une gestion localisée des dégâts garantira un minimum de réalisme, tout comme une intelligence artificielle redoutable. Un gros effort semble avoir été fait sur le moteur 3D, très véloce et assez concluant. Le mode Multijoueur est quant à lui prometteur puisqu'on aura accès à toutes les cartes Solo. On pourra y disputer des Oeathmatchs ou des Captures de drapeau et même refaire les missions Solo en Coopératif. Du calme cependant, le jeu est prévu pour janvier 2000 ! ■

■ **ÉTOILE DES NEIGES** Certaines de vos missions se dérouleront en plein blizzard vous obligeant à porter un équipement de circonstance.

- DVD Rom
- Graveur CD-RW
- Encyclopédie HACHETTE 2000
  6 mois en exclusivité chez Continental Edison
- Processeur Intel® Pentium® III à 500 MHz
- Wanadoo: l'internet avec France Telecom
  6 mois d'abonnement offert*

Modèle présenté : THALIUM P952

SYSTEME : Processeur Intel® Pentium® III à 500MHz. Mémoire SDRAM 64 Mo. Disque dur 10 Go. Lecteur de disquettes. Souris. Clavier 105 touches (Euro).
AFFICHAGE : Vidéo 16 Mo, 3Dfx Banshee, Diamond Monster Fusion. Ecran : 17".
MULTIMEDIA : Lecteur DVD-ROM 6 x. Graveur CD-RW 4x. Son stéréo 16 bit 3D. 2 haut-parleurs externes amplifiés. Modem 56 600 Bauds, K56Flex, V90.
6 mois d'abonnement offert à Wanadoo, l'internet avec France Télécom (* en connexion illimitée hors coût de communication)
LOGICIELS : Microsoft® Windows® 98 SE, Works® 4.5a.
Jeu "Aventure" L'Amerzone de Benoit SOKAL.
Encyclopédie Hachette 2000 en DVD (en exclusivité chez Continental Edison pendant 6 mois) Power DVD. Logiciels de communication (Fax, minitel,...).
SERVICE : Garantie 1 an avec assistance téléphonique et maintenance sur site.

Vous pouvez:
vous Evader
Apprendre
Surfer
Organiser
Communiquer
Echanger
jouer
Sauvegarder
et Graver... *

THALIUM Serie

Informations complémentaires sur le produit ou:
04 94 14 87 17
e-mail: cedison.distribution@cofidur.fr

Nos produits sont assemblés en France

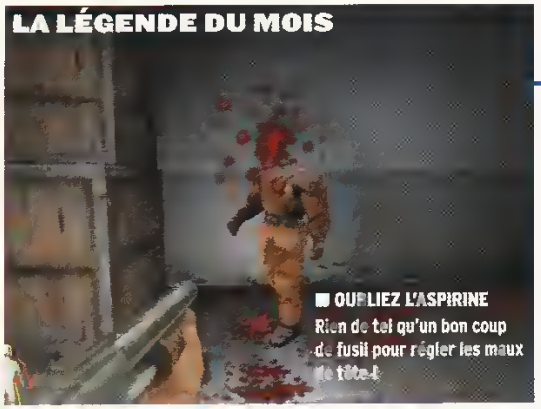
intel inside
pentium® III PROCESSOR

Intel®, le logo Intel® Inside, Pentium® sont des marques déposées et Pentium III Xeon, Pentium II Xeon, Celeron, MMX sont des marques

CONTINENTAL EDISON

En vente dans les grandes surfaces et magasins spécialisés

LA LÉGENDE DU MOIS



■ OUBLIEZ L'ASPIRINE
Rien de tel qu'un bon coup de fusil pour régler les maux de tête !

SANS COMMENTAIRE...

Certaines captures de jeu, sorties de leur contexte, peuvent vraiment porter à confusion. Tous les mois, nous vous en proposerons une à légender avec, à la clef, un abonnement d'un an à *Gen4 PC*. Faites-nous donc parvenir vos meilleures légendes :
■ par e-mail : *teignard@planete.net*
■ par courrier au : *5/7, rue Raspail 93108 Montreuil CEDEX.*
Bonne chance ! ■

LE MOIS PROCHAIN

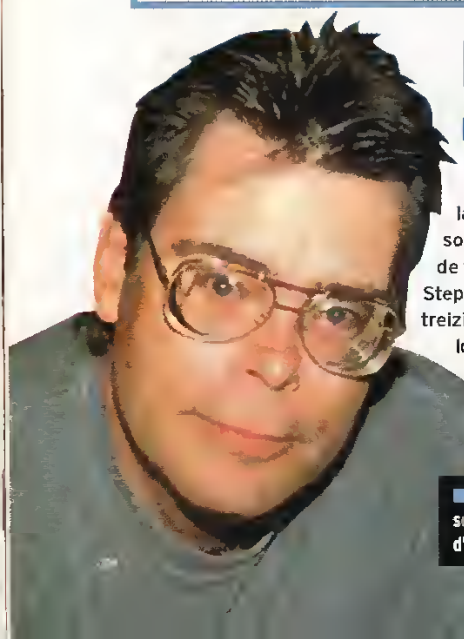
■ HALF-LIFE OPPOSING FORCE

Un nouveau soleil

La saga des Command & Conquer est loin de prendre fin...

■ GENTILLE BESTIOLE
Voilà la tête que devrait avoir l'usine d'armement mobile des GDI.

Après la défaite des NOD, Slavic, l'un des généraux de Kane, ne pense qu'à venger sa patrie. Il remet donc en marche CABAL, l'intelligence artificielle NOD. Mais peu de temps après, celle-ci pète les plombs et commence à créer de nouvelles unités pour assurer sa défense et éliminer tous les hommes de Slavic.
Vous l'aurez compris, on parle de l'après Command & Conquer : Soleil de Tibérium... Une extension du nom de **Firestorm** est prévu pour mars 2 000. Il comprendra 18 nouvelles missions Solo (neuf pour les NOD et neuf pour les GDI), ainsi qu'une dizaine de cartes Multijoueur. Six nouvelles unités sont également prévues : un Titan et une usine d'armement mobile du côté GDI et un voleur d'énergie ainsi qu'un cyborg du côté NOD. Firestorm proposera également des innovations pour les unités existantes. Sachez, pour finir, que 30 minutes de film ont été tournées pour cet *add-on*. Rien que ça ! ■



La touche magique

Nos claviers revisités par le maître de l'horreur...

■ RÊVONS UN PEU Et si Stephen King se lançait dans l'écriture du scénario d'un jeu d'aventure ?

À peine fini son dernier roman, *Sac d'os*, Stephen King se lance dans l'aventure du multimédia. **Stephen King's F13** tire son nom de la ligne de touches de fonction présente en haut de tous les claviers et qui s'arrête normalement à la touche F12. Stephen King a voulu illustrer les effets de la présence d'une treizième de ces touches en participant à l'élaboration d'un logiciel « fourre-tout », qui plaira certainement à ceux qui aiment personnaliser leur bureau (d'ordinateur, je précise). En effet, ce *soft* proposera bon nombre de petites choses : une nouvelle signée par l'auteur (illustrations et sons inclus), des mini-jeux, des économiseurs d'écran effrayants... Espérons qu'après ça le maître se lancera dans le jeu vidéo ! ■

Point de vue

Luc-Santiago Rodriguez
Chef de rubrique

J'ai toujours été impressionné par l'imagination des constructeurs de matériel informatique.
En plus d'inventer chaque jour une technologie qui ridiculise ouvertement celle de la veille, ils sont surtout très forts pour leur donner des noms burlesques, et de temps en temps, grotesques. Il faut bien avouer qu'après la 3D Prophet, on peut s'attendre à tout : la 3D messie, la 3D Jésus-Christ et pourquoi pas la 3D Sainte-Marie Joseph ? Et que dire des cartes dont les noms évoquent plus des engins de destruction que de simples bouts de plastique telle la 3D Annihilator qui nous promet un joyeux bug de l'an 2000. Quant à la 3D Erazor, propose-t-elle le rasage gratis ? Et la TNT, précède-t-elle une quelconque Explosator ? Faut tout faire sauter moi j'vous l'dis ! Mais il arrive parfois que les cartes 3D deviennent impudiques comme la 3D Outrageous, qui donne sans doute plus de volume aux seins de Lara Croft. Quant à la célèbre Voodoo, elle est même prête à égorger des poulets.
Une crainte quand même : avec une imagination pareille, comment ces gens là appellent-ils leurs enfants ? Prophet ! Ton quatre heures est prêt ! Enfin, là, cela ne nous regarde plus. ■

Après la 3D Prophet, pourquoi pas la 3D Messie ou la 3D Jésus-Christ ?

Sébastien, Vincent *techniciens hot-line chez Club Internet*

assistance comprise

1F de l'heure

jour & nuit

L'Internet, téléphone compris... Puisqu'on vous le dit.

Sébastien et Vincent pensent comme vous. Ils ont compris que pour profiter pleinement de l'Internet, vous aviez besoin de toujours plus de simplicité, d'assistance et de formules avantageuses.

Alors ils ont inventé pour les abonnés de Club-Internet **le premier forfait Internet téléphone compris : 20F seulement pour 20H de communications Internet par mois, tarif unique jour et nuit.**

Tout est compris : la connexion Internet et la communication téléphonique.

Alors si vous êtes abonné à Club-Internet à 77F par mois* vous avez de la chance. En plus d'une qualité de connexion exceptionnelle, de l'assistance gratuite(1) et personnalisée 7 jours sur 7, vous pouvez bénéficier de 20H(2) de communication par mois à 1F de l'heure.

Si vous n'êtes pas encore abonné à Club-Internet à 77F par mois, vous voyez ce qu'il vous reste à faire !
Kit de connexion gratuit au **0 801 800 900** (appel local) ou **www.club-internet.fr/forfait20F-20H**

Et comme Sébastien et Vincent pensent à tout, ils ont aussi imaginé une formule sans abonnement à 22 centimes la minute(3) jour et nuit, tout compris, pour tous ceux qui sont allergiques au forfait.

www.club-internet.fr

le club le plus ouvert de la planète

CLUB internet

* offre reservee aux abonnes de Club Internet hors periode de gratuite
(1) hors coût téléphonique 0,99 francs TTC la minute
(2) au-dela du forfait mensuel 20F - 20H, la minute supplémentaire est a 28 centimes TTC
(3) 10 F TTC de facturation minimale tous les 30 jours sauf en cas de non-utilisation du service pendant cette période

Quoi d'neuf docteur ?

■ À LA CARTÈNE Même s'il est immobile sur cette capture, Bug's Bunny disposera de nombreux mouvements comme le coup de pied, la roulade, le saut, etc.

■ CHAUD LAPIN Espérons que la qualité du jeu sera au niveau de l'animation Hays Bunny.

Après les cartoons, Bug's Bunny débarque sur nos PC !

On le sait tous : Bug's Bunny terait n'importe quoi pour une bonne carotte. Ce gourmand aux grandes oreilles n'a donc rien trouvé de mieux que de confondre une machine à voyager dans le temps avec une carotte géante ! Résultat : il devra parcourir 21 niveaux afin de retrouver son époque d'origine. Au programme des festivités : les années 3D, le Moyen Âge, le futur ou le monde des pirates, avec des décors *cartoon* comme on en a rarement vus ! **Bug's Bunny Lost in Time** (Infogrames) sera donc un jeu de plates-formes où l'on rencontrera de nombreux personnages familiers, Elmer, Daffy Duck et Sam, et où il faudra collecter le plus de carottes possible. Tout un programme ! ■

Chérie, j'ai rétréci les gosses !

Des frissons et de l'action au ras des pâquerettes.

■ BUG'S LIFE Pour se frayer un chemin dans une énorme fourmilière, il faudra estourbir ses belliqueuses occupantes.

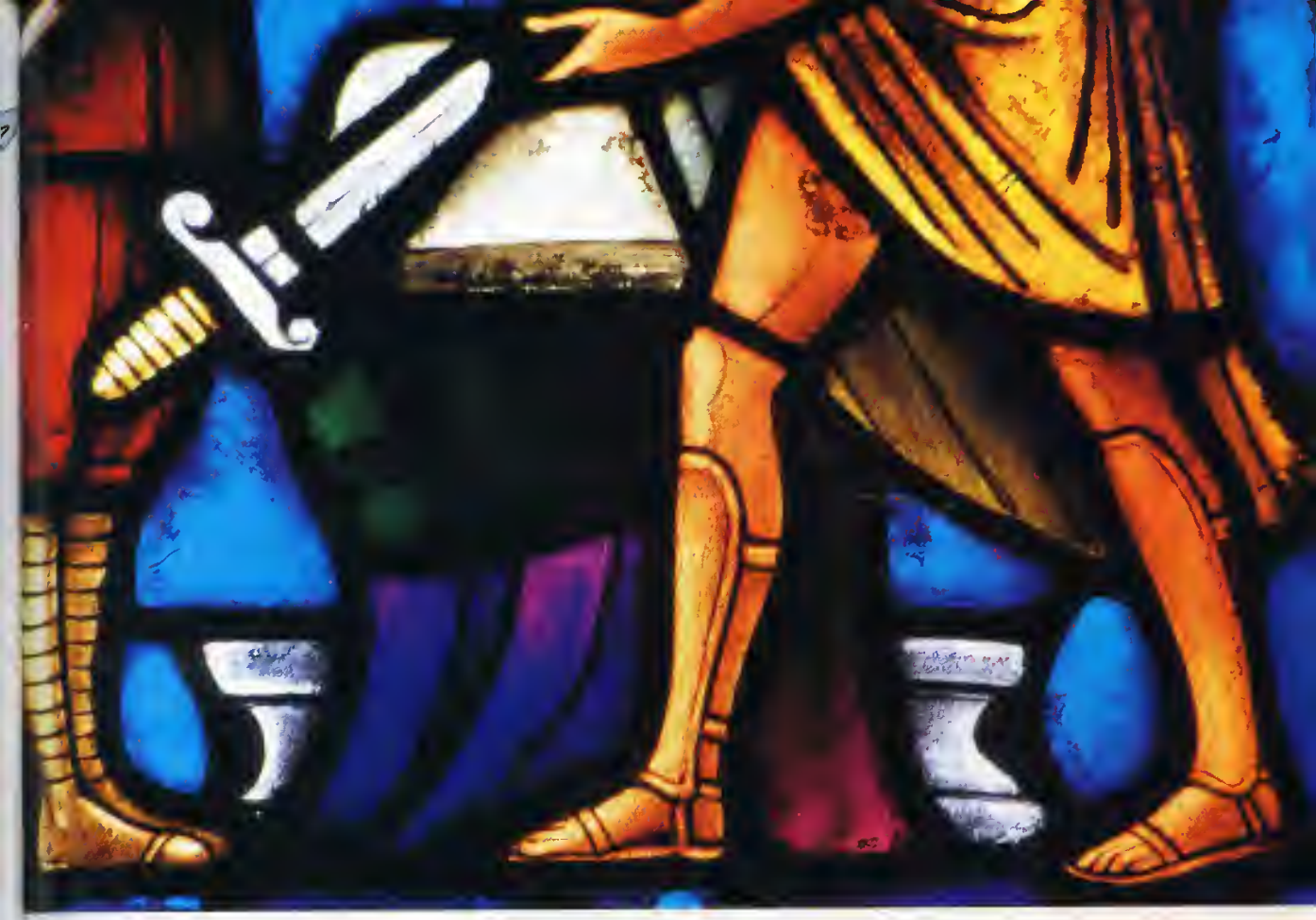
Dans la grande famille des jeux d'action 3D, un environnement (parmi tant d'autres) n'a été exploité qu'une seule fois : l'infiniment petit (ou à peu près). On se souvient donc de Banzaï Bug, sorti il y a deux ans, où l'on incarnait une mouche... C'était fun et rigolo mais **Splinter** le sera probablement encore plus ! Ce jeu mettra le joueur aux commandes d'un vaisseau réduit à la taille d'une pièce de monnaie. Objectif : récupérer un vaisseau identique, volé par un gros méchant. Bon OK, le scénario est faible, mais il donnera l'occasion d'affronter de petits adversaires et d'évoluer dans des décors étonnants. Il faut donc se préparer à éliminer des fourmis, des scorpions, des araignées et à chercher son chemin dans des ordinateurs ou des fourmilières ! ■

■ AFFRONTEMENTS DE CHOC Les combats sont aussi ridicules à la télévision qu'au cinéma !

Mortelle série

Mortal Kombat à la télévision !

Depuis le mois de novembre, la chaîne MCM diffuse, les lundis et jeudis aux alentours de 18 heures, une série inédite : *Mortal Kombat*. Tirée bien évidemment du jeu vidéo, cette série est d'une qualité qui n'est pas sans rappeler celle du jeu. Vous retrouverez donc tous les personnages du hit d'Acclaim (Raiden, Sub-zero, etc.) mais également trois nouveaux (un moine, une voleuse et un garde du corps) autour desquels tournera toute l'histoire (lutte contre les forces du mal). Si vous êtes jeune, que vous aimez les combats de rue et les décors postapocalyptiques, jetez donc un œil. Sinon... ■



Le 17 Novembre 1999 Dominique (Neuilly) cède son territoire à Eric (Poitiers)

ZONE JEUX

zonejeux.com

La communauté des web gamers a enfin son site officiel...

Partager des heures de jeux avec des gamers du monde entier, c'est jouable. Avec ses tonnes de jeux, de concours, de cadeaux, d'actu, de forums, ZonejeuX est le site incontournable du jeu en réseau. Grâce à son accès internet gratuit* ZonejeuX Online, il est vraiment le point de rencontre des web gamers le plus rapide au monde

Un avant-goût de ce qui vous attend

*Hors coût des communications téléphoniques en tarification locale en France métropolitaine. Microsoft, Age of Empires II, Combat Flight Simulator, Midtown Madness, Motocross Madness sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Unreal Tournament est une marque déposée de GT Interactive Software.

une seule adresse : www.zonejeux.com

LE GADGET DU MOIS

Des pistolets pour PC

Saitek réinvente la manette de jeu.

Si les jeux de tir comme Virtua Cop ou Prohibition (pour les ancêtres qui nous lisent) sont votre tasse de thé alors Saitek est votre bienfaiteur. Le constructeur de volants et de manettes de jeu vient en effet d'annoncer la sortie du Gun System. Ces deux pistolets vont enfin pouvoir nous permettre de rivaliser avec nos confrères les consoleux. Et avec classe en plus, puisque ces deux fausses armes et leur base au *design* hybride, inspirées à la fois de *Star Trek* et de *Mars Attack*, en jettent un maximum. Ils sont de plus relativement précis, même si la souris reste à notre goût plus efficace, mais cela n'est qu'une question d'habitude. Le seul problème étant que ce beau joujou ne fonctionne qu'avec les jeux programmés pour. Le Gun System est livré avec un jeu de tir sur cible typiquement américain et franchement pas drôle mais, d'ores et déjà, certains titres supportent cette technologie, tels Rogue Spear ou Die Hard Trilogy 2. On peut aussi trouver des modes de jeu pour Half-Life et Quake II qui sont optimisés pour le Gun System. ■

■ ESTHÉTISME DE RÊVE
Le *design* de ce pistolet est vraiment évolué comparé à celui des autres armes sortant sur console.

■ GROS PISTOLETS
Victoria tient entre ses mains le Gun System de Saitek. Merci Victoria, tu peux aller t'habiller pour le dossier de Noël maintenant.

Bientôt sur vos écrans

JANVIER 2000
- Urban Chaos (Eidos)
- Planescape Torment (Interplay)
- Soldiers of Fortune (Activision)
- SWAT 3 (Sierra)

FÉVRIER
- Anachronox (Eidos)
- Dark Reign 2 (Activision)
- Diablo II (Blizzard)
- Final Fantasy VIII (Eidos)
- Giants (Interplay)
- Interstate'82 (Activision)
- Nox (Electronic Arts)
- Oni (Take Two Interactive)

MARS
- Black & White (Electronic Arts)
- Grand Prix 3 (Ubi Soft)
- Max Payne (Take Two Interactive)
- Motocross Madness 2 (Microsoft)
- Slave Zero (Infogrames)
- Vampire (Activision)

Microsoft = Monopole

La justice américaine déclare Microsoft en situation de monopole.

Le procès qui opposait le gouvernement américain à **Microsoft** s'est conclu par la reconnaissance de la situation de monopole de la firme de Bill Gates. Ceci n'est qu'une première étape puisque Microsoft est tout de même accusé de violation de la loi antitrust et de pratiques anticoncurrentielles. Le juge Penfield Jackson n'a pas mâché ses mots lors du verdict. Pour lui, Microsoft abuse bien de sa position dominante sur le marché pour nuire à toute société lui faisant concurrence, ou qui rend possible la concurrence (tels les fabricants d'ordinateurs qui ne retusent pas d'installer les logiciels concurrents et qui, du coup, se voient facturer Windows à un prix plus élevé que les autres). Deux choix s'offrent maintenant à Bill Gates : négocier un accord à l'amiable (qui serait forcément trop désavantageux pour lui) ou faire appel, ce qui pourrait reporter les sanctions de plusieurs années. Parmi ces dernières : l'éclatement de Microsoft en plusieurs sociétés concurrentes plus petites et l'autorisation pour les adversaires de Microsoft de vendre et d'améliorer Windows. Voilà une épreuve difficile pour Bill mais soyons sûrs qu'il saura jouer avec les ficelles du système judiciaire américain. ■

Oh l'aut' hé, même pas peur!

M CROIDS

Hit Gen4 PC

SCOREGAMES MULTIMEDIA

En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes du mois d'octobre ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories stratégie, action et rôle/aventure.

1 N Rainbow Six : Rogue Spear

• Take Two Interactive • Action/stratégie

Nous l'avons aime et, manifestement, vous aussi ! Le dernier-né des simulateurs de commandos prend donc la tête de ce hit parade avec ses dix-sept missions, son intelligence artificielle améliorée et son réalisme époustouflant. Vivement la suite !

2 N Driver

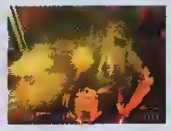
• GT Interactive • Course de voitures

Vu le succès que ce titre a connu sur console, il aurait été étonnant qu'il ne marche pas sur PC Malgre une realisation d'ensemble moyenne, Driver merite amplement sa place puisqu'il procure de nombreuses montées d'adrénaline !

3 N Blood 2

• GT Interactive • *Quake-like*

Cette version de Blood 2 qui contient, en plus de la version originale, son add-on vient de passer en gamme Replay (à petit prix donc). Apparemment, ce n'est pas passé inaperçu.



4 ▼3 Might & Magic VII

• Ubi Soft • Jeu de rôle

Ce fantastique jeu de rôle n'a perdu qu'une seule place depuis le mois dernier. A croire que les fans de l'univers de Might & Magic affluent de partout pour acheter ce septieme *opus* !

5 N Sin Wages of Sin

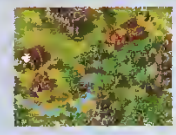
• Activision • *Quake-like*

Ce pack comprenant une version jouable (enfin !) de Sin et son excellent *add-on*, Wages of Sin, vaut vraiment le coup. C'est pourquoi il prend la cinquieme place de ce hit parade.

6 ▲10 The Settlers III

• Ubi Soft • Stratégie

Après une petite investigation aupres de l'éditeur, nous savons enfin pourquoi The Settlers III se vend encore si bien : son prix a baissé ! Il n'en reste pas moins un excellent jeu de strategie.



7 N The Nomad Soul

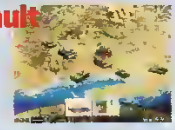
• Eidos • Action/aventure

Le jeu de l'année commence sa longue ascension dans les charts. Cette septieme place est donc plus que respectable puisqu'il n'a été mis en vente qu'à la fin du mois d'octobre !

8 N Panzer General 3D Assault

• TLC Edusoft • *Wargame* 3D

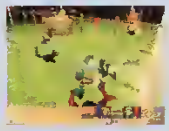
Huit campagnes, vingt scenarios, un passage à la 3D... Le dernier Panzer General a tout pour plaire. Et en plus, il est facile à prendre en main. Allez hop, huitième place !



9 ▼2 Darkstone

• Delphine Software • Rôle

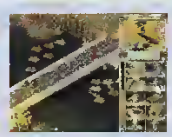
Belle degringolade pour Darkstone qui occupait la deuxième place le mois dernier. Ce titre n'en reste pas moins un excellent jeu de rôle en 3D qu'il serait dommage de rater !



10 ▼1 C&C : Soleil de Tibérium

• Electronic Arts • Stratégie

Le dernier-né de la serie des Command & Conquer commence à redescendre. Remarquez, depuis le temps qu'il est en vente, cette petite baisse est tout à fait legitime.



11 N M.I.A.

• GT Interactive • Action

Pilotez un hélicoptère en pleine guerre du Vietnam et pour pas cher. Voila ce qui vous attend !

12 ▲18 Loadstar

• NC • Arcade

Aux commandes d'un vaisseau, vous devez retrouver des personnes victimes d'enlèvement.

13 N Starfleet Command

• Interplay • Action

Le dernier jeu inspiré de la série télévisée *Star Trek* fait son petit bonhomme de chemin.

14 ▲19 FX Fighter Turbo

• GTE entertainment • Combat

Ce jeu de combat vous proposera 11 personnages et un système de combos très complet.

15 N Turok 2

• Acclaim • *Quake-like*

Rien de tel que ce *quake-like* pour aller chasser le dinosaure et se changer les idées.

16 N Midtown Madness

• Microsoft • Course de voitures

Des courses de voitures en plein Chicago, croyez-nous, pas le temps de faire des constats !

17 ▼12 Surface Tension

• Philips • Action

Melange d'action et de stratégie, Surface Tension propose un grand choix de vaisseaux.

18 N Magic Carpet Plus

• Electronic Arts • Stratégie

Cette edition speciale du hit de Bullfrog se vend toujours malgré ses trois ans d'ancienneté.

19 N Fallout 2

• Interplay • Rôle

Le jeu de rôle qui préfigurait Baldur's Gate a encore les honneurs du public. Le rêve...

20 N Anthologie 10 ans

• Interplay • Compilation

Dans le milieu des jeux vidéo, on aime bien les anniversaires... Et on sait les fêter !

LÉGENDE

Position du mois dernier
Position actuelle
9 ▲0
Mouvement
▲ En hausse
— Stable
▼ En baisse
N Nouvelle entrée

SOURCES

Le hit des ventes nous est fourni par ScoreGames. Liste des magasins sur le 36 15 code SCOREGAMES.

SCOREGAMES

Ceci étant le deuxieme hit des ventes, la légende est applicable ce mois-ci.

HIT Rédaction Stratégie

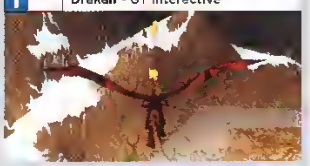
1 — Age of Empires 2 • Microsoft

2 N Theme Park World • E. A.
3 ▼2 C&C: Soleil de Tibérium • E. A.
4 ▼3 Dungeon Keeper 2 • E. A.
5 ▼4 Homeworld • Sierra

Entree fracassante à la seconde place de Theme Park World, un jeu de gestion/strategie drôle et admirablement realisé. C'est simple tous ceux qui y ont touche ici sont restes scotches. Si c'est pas un signe, ça...

HIT Rédaction Action

1 — Drakan • GT Interactive

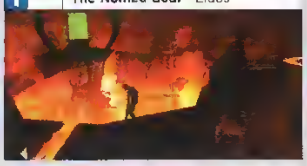


2 — Rogue Spear • Take Two Interactive
3 — Rayman 2 • Ubi Soft
4 N Tonic Trouble • Ubi Soft
5 — Unreal Tournament • GT Interactive

En dépit de ses nombreux atouts, Tonic Trouble n'entre qu'en quatrième place, au milieu de poids lourds comme Drakan ou Rogue Spear. Du coup, même si c'est un bon jeu, Soul Reaver est ejecté du classement.

HIT Rédaction Rôle/aventure

1 — The Nomad Soul • Eidos



2 — System Shock 2 • Electronic Arts
3 N Gabriel Knight III • Sierra
4 ▼3 Darkstone • Delphine Software
5 ▼5 Revenant • Eidos

Gabriel Knight III se fraye une place sans problème dans le classement grâce à son histoire béton et à sa belle réalisation. L'autre jeu d'aventure du mois, The Longest Journey, n'a pas les honneurs à cause de ses 4 étoiles.

Oh l'aut' hé, même pas

maaa!!

- 16 circuits complètement dingues
- des véhicules délirants
- Un kit de construction pour créer votre propre engin
- 3 vues possibles pour des sensations de vitesse extrêmes
- Un mode 2 joueurs avec écran partagé
- Jusqu'à 8 fous du volant en réseau !
- Gestion de tous les périphériques à retour de force

SPEED DEMONS

Vous êtes fébrile ?
C'est normal !
Vous allez devoir prendre tous les risques pour vaincre les concurrents de la plus folle et de la plus rapide des courses...
Circuits diaboliques, loopings, tonneaux, collisions, vous ne jouez plus, vous êtes un Speed Demons.
Alors, même pas peur ?

PC CD ROM

HOT LINE
08 36 68 68 81 (2,23F/min)
36 15 MICROÏDS (2,23 F/min)

EMG

MICROÏDS

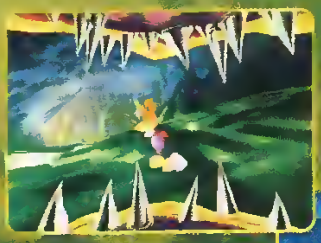
www.microids.com

Europe 2

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

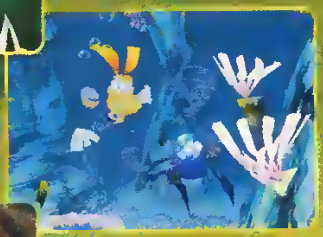
Rayman est de retour
accrochez-vous !

Retrouvez Rayman dans un jeu d'action en 3D au rythme infernal, plein d'humour et de magie !



• Des pirates ont envahi la planète de Rayman...

Maintenant tout dépend de vous !



• Une quête mystérieuse dans 20 univers éblouissants

• Des sensations de jeu poignantes

• Des amis précieux et attachants

→ http://www.rayman2.com

www.ubisoft.fr

NINTENDO®, NINTENDO 64, and [illegible] NINTENDO CO., LTD. © 1996 - [illegible] - [illegible] - [illegible] Montreuil-sous-Bois

Un autre monde

Halo : Véritable révolution dans le domaine de l'action/aventure.

Pour info

- EDITEUR Take-two Interactive
- DEVELOPPEUR Bungie
- GENRE action/aventure
- SORTIE deuxième trimestre 2000

Révolution ! Les Américains de Bungie s'apprêtent à balancer un grand coup de pied dans la fourmilière du jeu PC avec Halo, *soit* d'action et d'aventure ancré dans un solide scénario de science-fiction. Graphismes, animations, scénario, tout dans ce jeu promet d'être du jamais vu. Après cette course-poursuite en 3D entre humains et *aliens* jusque sur un étrange monde en forme d'anneau, rien ne sera plus jamais comme avant sur nos écrans. Et oubliez Starship Troopers, c'était de la petite bière !

MÉCHANTS ALIENS Les extraterrestres, particulièrement vicieux, seront d'au moins quatre espèces différentes.

Régulièrement, éditeurs et développeurs de jeux nous jurent qu'ils travaillent sur quelque chose de révolutionnaire, de jamais vu, un projet génial qui va changer à jamais le monde du jeu. Et bien sûr, neuf fois sur dix, c'est faux. D'autres sont plus modestes, plus discrets. Ils travaillent dans leur coin et ne nous assomment pas de communiqués de presse grandiloquents. Et puis un jour, ils nous lâchent une bombe en pleine figure. C'est un peu le coup que viennent de nous faire les gens de chez Bungie, qui avaient déjà changé la face du jeu de stratégie en temps réel avec Myth il y a deux ans. Mais avec Halo, ils semblent avoir placé la barre de leurs ambitions quelques crans au-dessus.

Frappes chirurgicales

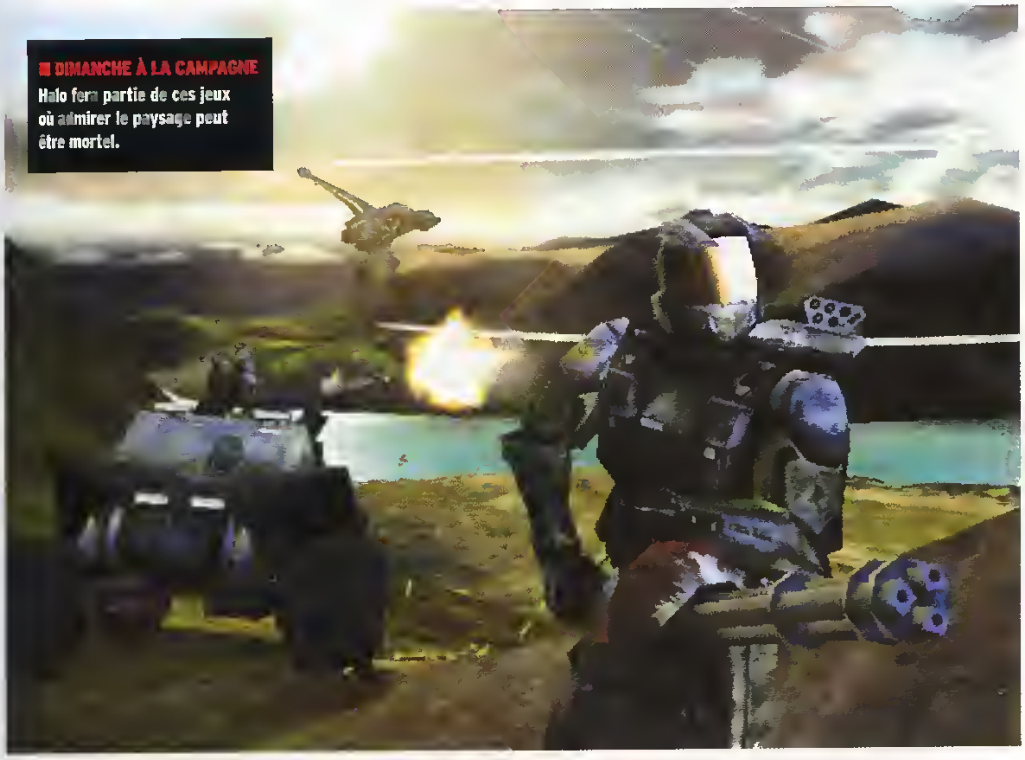
AVEC PRECISION Halo permettra presque de toucher le petit doigt d'un adversaire !

Récemment, les jeux Sin et Rogue Spear ont commencé à définir les points d'impact En français, cela veut dire que les personnages reagissent différemment selon l'endroit du corps où ils sont touchés. Les auteurs de Halo ont décidé de pousser les choses encore plus loin en différenciant chaque articulation du corps des personnages du jeu Ils ont même pensé à permettre de se servir d'un membre amputé pour en frapper son propriétaire .. Les ligues de vertu apprécieront !

Imaginez. Nous sommes quelque trois cents ans dans le futur et l'humanité a commencé la colonisation des étoiles. Monde après monde, les hommes s'implantent dans tous les bras de la galaxie. Rien ne semble pouvoir arrêter l'expansion de notre espèce. Rien, sauf l'imprévu. Un matin, l'une des principales

Premier précepte de la religion de nos ennemis : Tous les humains tu massacreras.

DIMANCHE À LA CAMPAGNE Halo fera partie de ces jeux où admirer le paysage peut être mortel.



QUATRE ROUES MOTRICES Comme les corps des persos, les parties des véhicules ont été conçues indépendantes.

planètes de cet empire en devenir cesse ses communications. Dépêchée sur place, la flotte terrienne ne trouve que quelques malheureux débris flottant dans l'espace. Et des vaisseaux. Des milliers de vaisseaux appartenant à différentes races d'extraterrestres qui ne semblent unies que par deux choses : leur religion – l'Alliance, mysticisme cruel et fanatique – et une haine absolue de l'humanité.

Génocide galactique

Au bout de quelques jours de combat, les victimes terriennes se comptent déjà en milliards et notre flotte est décimée. L'Alliance progresse vers la Terre dans une avancée destructrice. Le général en chef se lance alors dans une stratégie désespérée : rassemblant les restes de sa flotte, il fuit vers une région inexplorée de la galaxie, espérant entraîner l'Alliance le plus loin possible de la planète mère. Là, les Terriens échouent dans un monde incroyable : une véritable planète dans un immense anneau métallique qui porte sur sa face intérieure mers, rivières, montagnes, cités... Incapables d'aller plus loin, ils s'y installent pour défendre chèrement leur vie face à leurs ennemis fanatiques.

L'aventure peut commencer... Ce scénario est déjà suffisant pour déclencher la passion de tout joueur un tant soit peu amateur de *space opera* (épopée galactique). Mais ce qui change tout, c'est que les développeurs se sont vraiment donné les moyens de

VOS LUTTES EN FUMÉE Au lieu d'un simple trait de lumière, le lance-missiles laisse une véritable traînée de fumée.

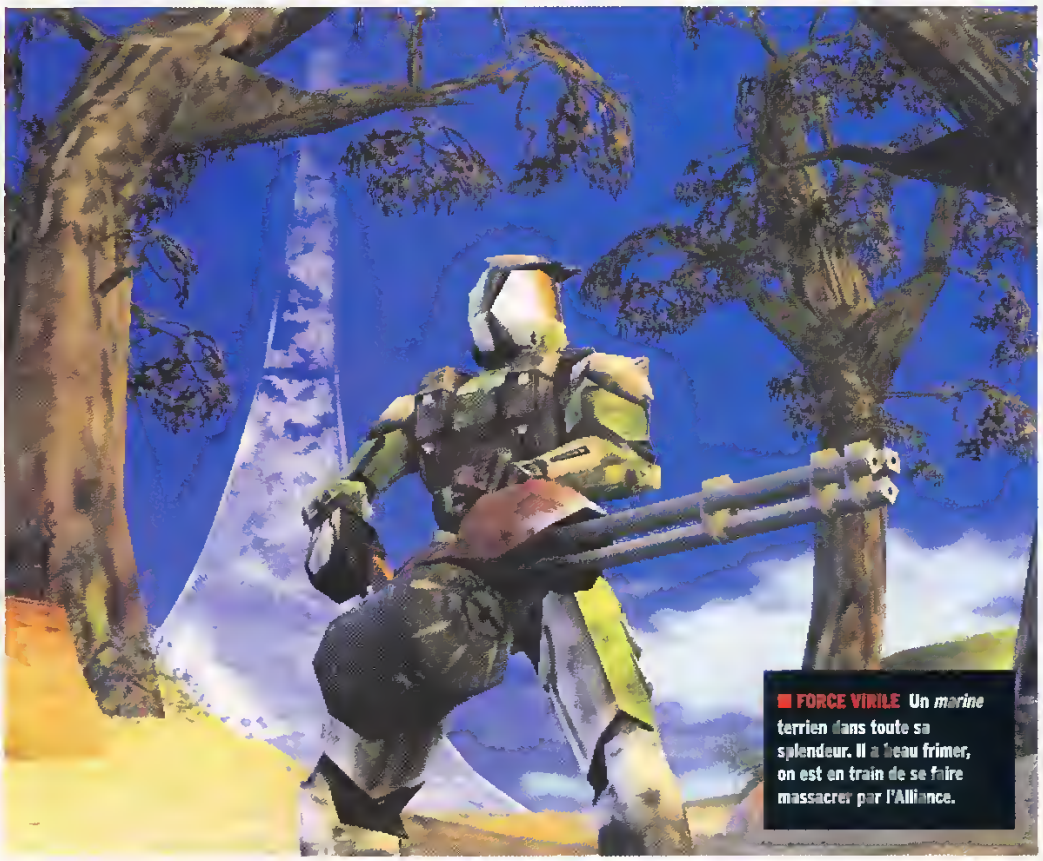
Q&R

JOE STATON
Responsable produit

Quelle est la philosophie de Halo ?
La liberté et la folie du détail. Nous voulons que le joueur ait plus de liberté de mouvement que dans aucun autre jeu existant, et qu'en voyant les détails il s'écrie « Mais ces mecs sont dingues ! »

Combien de races d'*aliens* avez-vous prévu ?
Ce n'est pas encore décidé, mais à ce point nous savons qu'il y en aura au moins quatre chacune avec leurs armes et *look* spécifiques. Les armes seront aussi très nombreuses et surtout complètement originales.

Avez-vous mis un accent particulier sur le Multijoueur ?
Oui, ce que nous voulons c'est sortir du *deathmatch* (NDLR : combats à mort où chacun lutte pour sa peau) et forcer les gens à réellement coopérer. Par exemple, trois copains pourront sauter dans une Jeep (un au volant, l'autre comme passager, le troisième au canon) couverts par un quatrième dans un avion. La folie totale, tel est notre but !



FORCE VIRILE Un *marine* terrien dans toute sa splendeur. Il a beau frimer, on est en train de se faire massacrer par l'Alliance.

SUR LES FLOTS BLEUS **Les mouvements des flots atteignent un réalisme jamais vu, on s'y baignerait presque...**

leurs ambitions. À la base, Halo devait être un jeu d'action et d'aventure en 3D. Un de plus. Et pourtant. Regardez les captures d'écran qui illustrent cet article. À première vue, on les prendrait pour des modèles en 3D ou des images extraites d'une cinématique. Grave erreur : ce sont bien des scènes du jeu. Profitant au maximum d'un moteur mis au point spécialement pour Halo, les auteurs ont décidé de ne négliger aucun détail pour faire l'un des meilleurs jeux jamais conçus. Tout d'abord, Halo ne se déroulera pas de manière classique par niveaux.

Un monde sans fin

Prenez Half-Life par exemple. L'aventure de Gordon Freeman est linéaire. À chaque fois que vous franchissez une étape du jeu, le niveau suivant est chargé depuis le disque dur et vous passez à l'épreuve suivante. Dans Halo, le joueur pourra se déplacer sur toute la surface du monde anneau, sans rupture dans le déroulement du jeu. Avancer, revenir, aller d'une ville à un bord de mer... La liberté de mouvement sera totale dans ce monde sans fin. Et quels mouvements ! Dans un souci du détail qui confine à la folie, les auteurs du jeu ont décidé de construire leurs personnages - les humains comme leurs ennemis extraterrestres - membre par membre, jointure par jointure. Mains, bras, jambes, chaque partie du corps a sa réalité propre. Au cours d'un combat, on pourra blesser un ennemi à la jambe et le voir boiter lamentablement ensuite. Un autre pourra avoir une main, un bras ou une jambe arraché par un tir bien placé. En mode Multijoueur (qui est au centre des préoccupations des développeurs, au lieu de n'être, comme trop souvent, qu'un ajout de dernière minute), vous pourrez actionner votre arme d'une main et faire signe à vos équipiers de l'autre ! Gadget ? Attendez de vous servir à la fois d'un fusil et d'une arme blanche et vous changerez d'avis !

En Multijoueur, le choix sera simple : travailler en équipe ou mourir.

TRAVAIL D'ÉQUIPE **La Jeep accueille trois passagers : l'un conduit, les deux autres tuent. Si ça n'est pas une saine collaboration, qu'est-ce qu'il vous faut ?**

Cyborgs sanglants

Dans ce futur pas si lointain, les fantassins terriens sont des cyborgs, humains mélangés à des machines, pour mieux servir leur bien-aimée planète. Ces braves garçons, chair à canon plus chair de canon, ont des ancêtres glorieux ! Petit tour d'horizon d'un club très fermé, celui des aventuriers cybernétiques. Les formulaires d'adhésion seront distribués à la fin.

Le plus policier

Flic mutilé, laissé pratiquement pour mort, Robocop est reconstruit par une multinationale dont il devient la propriété. Prêté à la police locale, ses souvenirs « humains » vont lui revenir petit à petit, ce qui lui permettra de s'affranchir de ses maîtres capitalistes. La liberté est au bout du *software*, camarades !

Le plus méchant

Terminator est un peu un anti-cyborg ! Au lieu d'être un humain modifié, le Terminator est un robot recouvert d'une peau humaine afin de faire plus illusion, et massacrer en plus grand nombre. Seuls les animaux sentent la différence. Tueur parfait, il se découvrira pourtant des sentiments et se sacrifiera pour sauver l'espèce humaine.

Le plus dragueur

Cobra, pirate de l'espace, est certainement le plus sympa de la famille. Séducteur impénitent, il mâchonne continuellement un cigare éteint et dissimule son terrible *psycho-gun* dans son bras droit. La nature de son acolyte féminine, Lady, recouverte d'une coque mécanique, n'a jamais été dévoilée. Humaine ou robot ? Mystère !

■ **LUNE DES ILLUSIONS** L'immense lune qui surplombe l'anneau devrait avoir un rôle à jouer dans l'aventure. Un emission Apollo en perspective ?

Les graphismes de Halo provoquent un choc dont on se remet difficilement.

Des détails insensés ont été mis au service du réalisme le plus total : vous verrez les personnages partir en arrière sous l'effet du recul des armes, être secoués selon les cahots de la route ou les coups de frein intempestifs des véhicules. D'ailleurs, tous les véhicules du jeu seront utilisables. Jeep, tanks, engins volants, vous pourrez (aussi bien en Solo qu'en Multi) vous emparer à tout moment de l'un d'entre eux, qu'il appartienne aux humains ou aux extraterrestres.

Et puis, bien sûr, il faut parler des graphismes qui, à eux seuls, représentent déjà un choc comme on en connaît rarement. Vous voyez les personnages évoluer avec une souplesse à peine imaginable. Lumières et textures se hissent à un niveau jamais atteint. Sur la visière chromée des soldats, les nuages se reflètent tels qu'ils sont réellement dans le ciel ! L'eau des rivières clapote comme lors de vos parties de pêche à la campagne, le vent fait trembler les joncs et les feuilles des arbres, aucun élément du décor n'est bêtement fixe. Vous pourrez mettre le feu aux arbres, faire sauter les ponts, noircir ou truffer d'impacts de balles les murs des cités... La liste des actions est encore sans fin.

Bien sûr, à ce stade du développement, beaucoup de choses n'ont pas encore été décidées. Le but final de l'aventure n'est pas encore défini (tuer les extraterrestres, découvrir un artefact sacré sur le monde anneau, percer son secret...), pas plus que les possibilités d'évolution et de gain d'expérience de vos personnages. Le nombre final d'armes reste aussi en suspens, ainsi que celui de joueurs pouvant se connecter ensemble à une session Multijoueur (le moteur en autorise un maximum de 64).
Mais quels que soient les choix définitifs, nous pouvons nous attendre à un choc comparable à celui que fut Doom en son temps. ■

- Rémy Goavec

Poésie galactique

ANNEAU SANS SEIGNEUR Le monde de Halo atteint une sorte de perfection géométrique.

Un monde anneau avait déjà été inventé par le romancier Terry Brooks, mais sous une forme sensiblement différente. Celui de Halo évoque beaucoup de réminiscences aux fans de science fiction, le monolithe de *2001 l'Odyssée de l'espace* en tête. En orbite entre une lune et une géante gazeuse, habille d'un tour métallique, il fait 5 000 km de large et sa circonférence est de 20 000 km. Surtout, les joueurs ne sont pas près d'oublier sa longue silhouette s'élevant dans le bleu du ciel au-dessus de leurs têtes !

■ **ACROBATIES DANS L'AZUR** Les vaisseaux sont particulièrement maniables et leurs mouvements d'une fluidité de rêve.

■ **CRÉTINS DE JOUEURS** Au cas où vous auriez un trou, les graphistes ont écrit des instructions sur toutes les armes.

Devant toi les années lumière
16 bits
Ecran super-large LCD
4096 couleurs
146 couleurs simultanées
Joystick intégré
40 heures de jeux en continu
En série (horloge, calendrier, alarme, horoscope,...)
NEOGEO POCKET
COLOR™
The Future Is Now*
SNK
*Déjà Le Futur
Trucs, astuces et pommes
08 36 68 09 60 & 3615 NEOGEO
(2,23 F/mn)

États de lame

Daikatana | Boucherie centrale et voyages dans le temps au pays des *quake-like*.

Pour info

- EDITEUR Eidos
- DEVELOPPEUR Ion Storm
- GENRE *quake-like*
- SORTIE fin décembre

■ POUVOIRS MAGIQUES Ce zombie aura beau essayer de m'atteindre, il n'y arrivera pas. Ça a du bon la magie tout de même !

Daikatana se déroulera à quatre époques différentes, chacune d'elles proposant des armes et des ennemis uniques.

Voici revenir l'Arlésienne du *quake-like*. Ça faisait un moment qu'on n'avait pas parlé du jeu de John Romero, l'inventeur du genre. Eh bien voilà, les quatre époques de Daikatana nous tendent les bras. Épée, coéquipiers pour vous aider et ultra-violence sont au programme. État des lieux.

Pour resituer brièvement Daikatana dans le contexte historico-ludique de cette fin de siècle, c'est le super-nouveau-*quake-like*-qui-a-un-an-de-retard-et-que-tous-les-*serial-killers*-virtuels-attendent. Qu'ils se rassurent, leur attente devrait bientôt prendre fin. Mais avant toute chose, laissez-moi vous rappeler ce qu'est Daikatana. John Romero, ancien membre de l'équipe à l'origine de Doom, s'est fait la réflexion que tous les *quake-like* prenaient place à chaque fois dans un seul univers (Hexen dans le médiéval fantastique, Unreal dans un monde extraterrestre, etc.). D'où une certaine frustration de ne pouvoir avoir tous ces mondes si différents dans un même *soft*. Qu'à cela ne tienne, se dit donc John, je vais faire un jeu où ce sera possible. Eh voilà, avec le Daikatana, sabre magique d'inspiration japonaise, vous allez voyager

■ DE L'ACTION Eh non, ne rêvez pas, vous ne pourrez pas faire ça dans le jeu...

■ DE LA BRUTALITÉ Le jeu promet d'être violent à souhait, c'est toujours ça de pris. Daikatana sera rapide et technique.

■ DE L'AMBIANCE Les environnements sont bien différents, chaque époque a son ambiance. Mais dans l'ensemble, le jeu est sombre.

Epée, sabre et glaive

Vous l'avez compris, le Daikatana est au centre du dernier *quake-like* de John Romero. Mais, faites appel à vos souvenirs, ce n'est pas la seule épée magique que vous connaissez, le cinéma et la télévision en ayant mis de nombreuses en avant.

Excalibur

Voici la replique de l'épée legendaire du roi Arthur telle qu'on se la represente C'est sans doute l'épee magique la plus célèbre Merlin l Enchanteur proclame que le seul homme capable de la tirer du rocher où elle est plantée sera roi. Arthur ne se dégonfle pas et le fait devant tous les seigneurs d'Angleterre

Le sabre laser

Bon d'accord, le sabre laser n'est pas vraiment ce qu'on peut appeler une épee magique Mais vous conviendrez qu'il est a la mode en ce moment Et puis, ne faut il pas maîtriser la Force pour le manier comme il convient ? Obi Wan l'a dit « C'est l'arme noble d'une epoque civilisée »

Le glaive ancestral

Par le pouvoir du glaive ancestral ! Vous vous souvenez d'Adam, le prince d'Eternia, qui par la puissance de son glaive devint Musclor ? Ah, Musclor ! Dans le genre lame magique, ça c'est quelque chose, hein ? Non ? Je ne vous sens pas convaincu Parlez-en à Skeletor pour voir, vous verrez bien.

dans le temps (Japon du XXVe siècle, Grèce antique, Moyen Âge nordique, Los Angeles en 2030) et du coup avoir quatre jeux en un. C'est pas génial, ça ?

Les monstres et les armes sont propres à chaque univers. Parlons-en un peu, justement, des armes et des monstres. Enfin, des armes surtout, parce que les monstres (une soixantaine en tout) sont pour l'instant bourrins et sans cervelle même si certains en imposent, tels le samouraï ou le dragon. Des armes, sans compter l'épée et ses pouvoirs magiques (sept en tout : possession, flash de lumière, barrière, etc.), il y en aura 24. Elles ont l'air plutôt sympathiques, traditionnelles dans l'ensemble, mais assez variées. Celles qui viennent de l'Antiquité et du Moyen Âge seront mystiques à souhait, avec notamment le trident gicleur d'eau bénite, le sceptre ou le gant aux griffes d'argent (à la Serval !) pour achever les loups-garous. Mention spéciale pour le marteau de guerre et surtout le metamaser qui provoqueront, d'après ce que j'ai pu voir, des carnages massifs. Dans les armes futuristes, vous aurez, entre autres, un fusil lance-mines (les mines se déclenchent quand on passe à proximité), des lasers aux rayons qui ricochent sur les murs, et les classiques lance-roquettes, fusil à pompe, etc. Bref, tout pour passer une soirée agréable entre amis. Dommage que ces armes ne comportent pas d'option de tir secondaire.

De nouveaux partenaires

Le jeu sera scénarisé (le thème central étant le vol du Daikatana, votre quête pour le retrouver, vos voyages dans le temps et votre lutte contre le méchant qui embête tout le monde). Des cinématiques viendront ponctuer l'aventure aux moments-clefs de votre quête. Vous-même recevrez de l'expérience après chaque combat, à répartir soit sur vous (vitesse, force, etc.), soit sur votre épée (pouvoirs magiques). Mais le point du jeu que tout le monde attend est bien évidemment la présence des « sidekicks » (vos coéquipiers) et de la qualité de leur intelligence artificielle. Les *sidekicks* sont les deux zinzins assez débiles pour se faire tuer à votre place quand il le faut, un peu à la manière des gardes et des scientifiques dans Half-Life, sauf que là,

Monsieur Romero

GÉNIE M. Romero est l'un des inventeurs du *quake-like*.

Avec John Carmack, Romero est considéré comme le père du genre. Il faut dire que les jeux à son actif parlent d'eux-mêmes : Wolfenstein 3D, Doom, Quake. Alors qu'est-ce qu'il faut faire pour en arriver là ? C'est tout bête : arrangez-vous pour naître en 1968, soyez élevé dans l'Arizona, faites de la programmation pendant plus de vingt ans, débrouillez-vous pour fonder votre propre boîte (si possible du nom de Ion Storm) en 1996 et surtout, achetez-vous une Ferrari avec turbo et réservoir de nitrol. Facile !

DES NOUNOUS Vos coéquipiers vous suivront partout, prenez-en soin. Si l'un d'eux meurt, vous êtes bon pour recommencer.

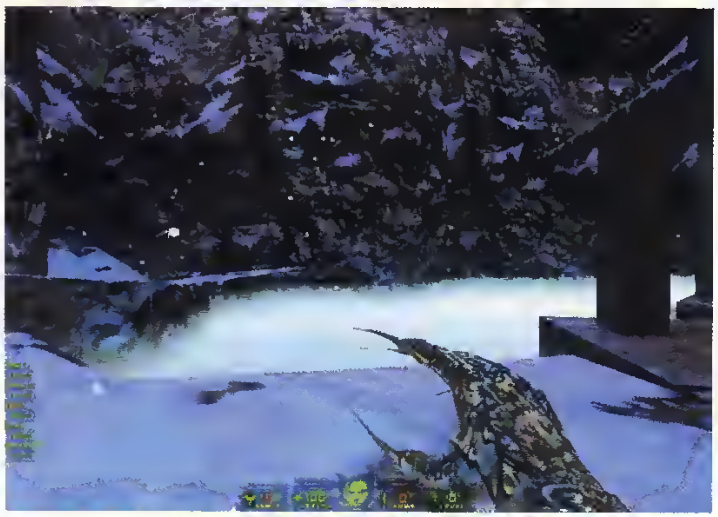
Daikatana, l'épée, possède sept pouvoirs magiques que vous acquérez en lui assignant des points d'expérience.

■ **HALTE !** Vos papiers s'il vous plait. Plaisanterie mise à part, admirez les détails de votre gant.

ils ne vous lâcheront pas de tout le jeu. Lisez l'encadré pour plus de détails. Bon, en gros, tout commence à prendre place, même s'il y a visiblement encore pas mal de boulot (comportements des équipiers, cartes non finalisées, *bugs* graphiques, cohérence de l'ensemble). On peut avoir une légère inquiétude quand on apprend que le jeu est prévu pour la fin d'année.

En ce qui concerne la partie Multijoueur, les mordus du Net doivent déjà être au courant : elle est disponible sur le site de Ion Storm (plus directement sur www.Daikatana.com). Depuis quelque temps déjà, de mini-tournois sont organisés dans la joie et la bonne humeur. L'action y est furieuse et brutale, sur ce point on peut faire confiance à l'expérience de Romero. C'est très, très rapide en Multijoueur. En attendant Daikatana, je joue à Unreal Tournament, mais du coup, une certaine appréhension me gagne. Est-ce que Daikatana parviendra à être à la fois aussi beau, fun, ses *maps* aussi bien foutues ? Et si j'arrête de jouer à Unreal, je verrais arriver Quake III Arena avec ses gros sabots. Si je peux me permettre M. Romero, la concurrence va être très, mais alors très rude. ■

- Noël Chanat



■ **DE LA NEIGE** Ici, dans le Moyen Âge nordique, on se croirait parfois dans Hexen. Les inspirations de John sont très classiques.

Compagnons de route

Voici deux nounous qui vont vous suivre pour que vous ayez moins peur dans le noir. Moi, je préfère Mikiko... et vous ?

Au centre de cette photo de famille, c'est vous. À gauche, vous voyez Mikiko Ebihara, la scientifique, et à droite, Superfly Johnson, le gros bourrin. Ils vous accompagneront tout au long de votre quête et dialogueront avec vous (du genre : « *Hey, Joe, je peux avoir le* pack *de survie à ta place ? J'me sens pas bien* ») Je les ai vu bouger un peu, c'est pas encore ça mais en théorie, ils pourront passer devant faire le ménage ou au contraire couvrir vos arrières (sur votre ordre). Ils fuiront s'ils sont blessés. Vous pourrez également recommencer le jeu en incarnant l'un ou l'autre.

PRIX EN FOLIE !

Renseignez-vous et commandez au 0 825 019 029*
*0,99 F/min

10 590 F ! TTC

COMPAQ PRESARIO 5831

AMD ATHLON 500 MHz / 64 Mo / 8 Go / DVD-ROM 8x
Chipset graphique Voodoo 3 - 1000 de 3 DFX 16 Mo / Bus AGP 133 MHz
Sound Blaster 128 / Enceintes JBL PRO / Ecran 17" / Modem 56k
Windows 98 2ème génération / Word 2000 / Works 4.5a / Mac Afee Virus Scan
Réf : 153298-054

30 F REMBOURSES POUR TOUT PREMIER ACHAT D'UN JEU VIDEO !
(voir modalités sur le site)

369 F TTC
Réf : PCJEU00006

299 F TTC
Réf : PCJEU00096

MS SIDEWINDER DUAL STRIKE
Manette de jeux Microsoft spéciale "Quake" et "Half Life" / USB
Réf : C32-00005

349 F TTC

MS SIDEWINDER PRECISION
Volant et pédales Microsoft
Réf : C22-00003

590 F TTC

MS SIDEWINDER GAME PAD PRO
Manette de jeux Microsoft digital / USB
Réf : C18-00009

249 F TTC

2 490 F ! TTC

MITSUBISHI PRO 710 DIAMONDTRON NATURAL FLAT
Moniteur 17" 100% plat / Pitch 0.25
Résolution maxi 1600x1200
1024x768 à 105 MHz
Garantie 3 ans sur site constructeur
Réf : PRO 710

Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

Par **Carte bancaire sur le site** (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par **Téléphone au 0 825 019 029** (0,99F/min)
Par **Fax au 01 46 94 07 22** ou Par **Chèque** à l'ordre de RueDuCommerce SA

www.RueduCommerce.fr

■ GRENADES ET CIE
Ceux-là aiment visiblement s'envoyer en l'air. Un peu rude comme méthode...

Un ange passe

MESSIAH | Corps à corps violent dans une ambiance froide et futuriste.

Pour info
- ■ EDITEUR
  Virgin Interactive
- ■ DEVELOPPEUR
  Shiny Entertainment
- ■ GENRE *shoot* 3D sanglant
- ■ SORTIE Janvier

Imaginez un bébé. C'est mignon, un bébé. Mais en plus, s'il est auréolé et qu'il a des ailes, alors là, c'est carrément adorable. À une exception près : Bob. Cet envoyé du paradis est une véritable machine à tuer passant de corps en corps pour remplir sa morbide mission.

Mes bien chers frères, mes bien chères sœurs (surtout), sachez que l'apocalypse est pour bientôt. Bon, peut-être pas pour avant le goûter, mais dans pas longtemps. Alors les forces du Bien qui sont au paradis et celles du Mal qui, comme tout le monde le sait, habitent l'enfer, s'apprêtent à se partager le gâteau : purifier les âmes de la Terre. Seulement, machiavéliques comme elles ont l'habitude de l'être, les forces du Mal ont déjà commencé à préparer le terrain pour pouvoir griller les gars du paradis. Mis au courant par leurs services secrets, les Bons ont décidé de riposter à cette entorse faite au *fair-play* en envoyant un puissant guerrier botter le train aux contrevenants.

Au premier abord, ce dernier ne paye pas de mine. Poupon, tout droit sorti d'une peinture de Michel Ange, Bob ressemble à un chérubin tout ce qu'il y a de plus inoffensif. Et c'est vrai qu'il ne ferait pas de mal à une mouche, avec son mètre dix et ses 40 kilos. Mais ne vous y fiez pas, il a un pouvoir particulier, celui de posséder quicongue. Non, cela n'a rien d'obscène, Bob prend simplement possession du corps d'un autre (de préférence armé), le temps de s'en servir pour dessouder à tour de bras. Jusqu'au moment où le corps

■ CHÉRUBIN
N'est-il pas mignon avec ses petits bourrelets et ses petites ailes ?

■ ARME REDDUTABLE Grâce à la visée laser, les tirs atteignent une précision, euh... démoniaque ! Enfin ce ne sont pas ces deux-là qui diront le contraire... D'ailleurs, ils ne diront bientôt plus rien.

Bande-son

FEAR FACTORY Ce groupe métal-industriel a composé toutes les musiques de Messiah.

Tous les membres du groupe Fear Factory sont des adeptes des jeux vidéo, et cela depuis les premiers Atari 2600. Alors, pas étonnant qu'ils aient eu l'envie d'écrire des musiques de jeu. Et ça marche. Ils ont déjà à leur actif Test Drive 5, Wing Commander 4, Prophecy, Carmageddon, Demolition Racer et, plus récemment, Messiah – dont ils ne cachent pas que c'est celui qui les a le plus emballés. Ils comptent même reprendre l'un des morceaux composés pour le jeu de Shiny dans leur prochain album.

REPLI STRATÉGIQUE Euh, là, je crois que je suis mal barré. Eh ! les mecs, oubliez-moi un peu, O.K. ?

qu'il incarne se fait tuer à son tour, ou n'est plus utile. Comme vous pouvez le constater en regardant les captures (ça y est, on peut continuer ?), Messiah n'est pas vraiment un *quake-like* dans le sens où pratiquement rien n'est joué en vue subjective.

Réincarnations multiples

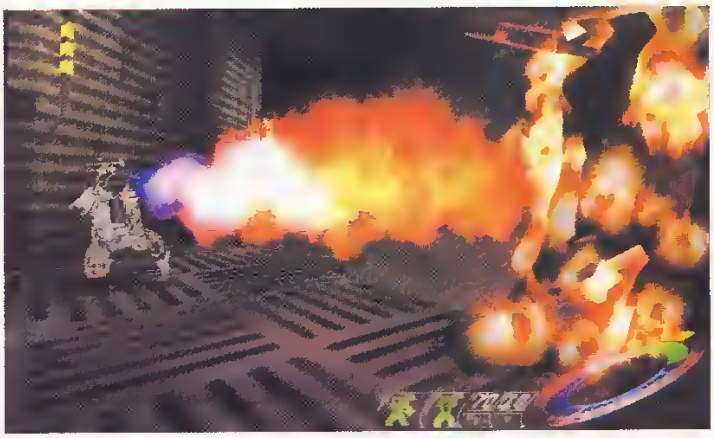
Que ce soit Bob, le chérubin, ou les corps qu'il incarne, c'est une caméra virtuelle qui suit le héros au cours de ses carnages. Cependant, Messiah est presque entièrement tourné vers l'action pure avec moult hémoglobine au rendez-vous (d'où la ressemblance avec un *quake-like*). Bob aura, par exemple, la possibilité de décapiter ou de carboniser ses victimes... pour le plaisir. De plus, les 20 enveloppes corporelles (comprenez les 20 genres de personnages) dont Bob aura la possibilité de s'emparer, ont, outre de multiples armes, des caractéristiques particulières. Leur résistance, leur mobilité, mais surtout leurs capacités à jouer les *snipers* sont variables. À ce propos, il sera possible de passer en vue subjective pour regarder autour de soi en zoomant plus ou moins afin de repérer, ou de surprendre, un ennemi bien planqué. Les amoureux de l'arbalète façon Half-Life ne seront pas déçus.

Et puis, pour améliorer la jouabilité des combats, lorsque l'on est visé par un ennemi, une cible apparaîtra sur son personnage. On évite ainsi de se faire canarder avant même de pouvoir réagir (au moins en tuyant). Côté réalisation, Messiah frappe un grand coup. Si l'ambiance futuriste des salles que l'on traverse n'a rien de renversant, et laisse même comme une impression de déjà-vu, le graphisme et l'animation sont, eux, nettement plus surprenants.

Au premier abord, Bob ressemble à un chérubin tout ce qu'il y a de plus inoffensif avec son mètre dix et ses 40 kilos. Mais ne vous y fiez pas, c'est une véritable machine à tuer !

Une animation divine

Le moteur 3D développé tout spécialement par Shiny Entertainment (nommé Real-Time Deformation and Tesselation) permet un réalisme nettement accru. Bob, tout d'abord, se balade sur ses petits petons mais peut aussi virevolter, grâce à ses ailes. Sans vraiment voler,



VOUS AVEZ DU FEU ? Ah ! Le lance-flammes, un grand succès. Pas très original ni moderne, mais toujours aussi efficace.

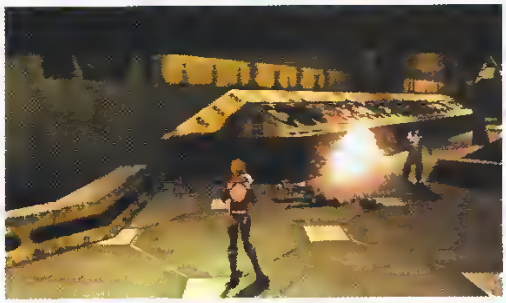
■ **PETITES ÉTOILES** Celui-là vient de connaître l'extase suprême d'être possédé par Bob. Ça surprend au début, mais c'est bon après...

ses battements d'ailes lui permettent d'amortir des chutes ou de sauter à la figure des gars qu'il veut posséder. Les scènes de possession d'un corps par Bob sont vraiment réussies. Lorsqu'il s'empare d'une enveloppe corporelle, le gars en question pousse un cri d'étonnement et dodeline un peu tandis que des petites étoiles s'échappent et qu'une auréole lui pousse au-dessus de la tête.

Rapide, beau et drôle

Les bastons sont elles aussi très réalistes. Si vos victimes ne sont que blessées, elles émettent des râles et rampent doucement pour aller se réfugier à l'abri. Bien sûr, c'est un vrai plaisir de les achever après avoir contemplé leurs vains efforts. Pour ce faire, rien de tel qu'une bonne paire de coups de pied dans les... côtes, même si on a aussi la possibilité de « fumer » le malheureux à bout portant.

Pour renforcer le réalisme des animations, l'aspect sonore du jeu a également été soigné : râles, bruits d'impacts, gémissements en tout genre, battements d'ailes et bruits de pas contribuent à l'atmosphère.



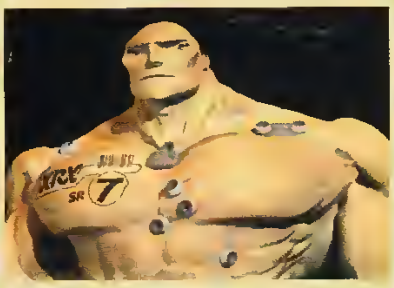
■ **DUEL À L'OMBRE** Règlement de compte à O.K. Coral. Si tu dégaines ta grenade, je te brûle à sec.

Pour résumer, Messiah s'annonce comme un jeu d'action rapide, beau, humoristique (Shiny avait déjà commis l'amusant Earthworm Jim) et réaliste. Bon, maintenant que je vous ai bien mis l'eau à la bouche, il ne me reste plus qu'à vous avertir que Messiah nécessitera un PC de compétition... Eh oui !, l'animation, le graphisme, tout ça a un prix. ■

-Stéphane Prince

Possessions charnelles

Les scènes de possessions sont parmi les mieux réussies de Messiah. C'est un vrai plaisir de voir ses victimes dodeliner doucement sous l'effet de la surprise. Voici quelques personnages dont vous allez pouvoir vous emparer. Du policier de base à la prostituée, tout est bon à prendre, plutôt que de rester sous forme « pouponnique ».

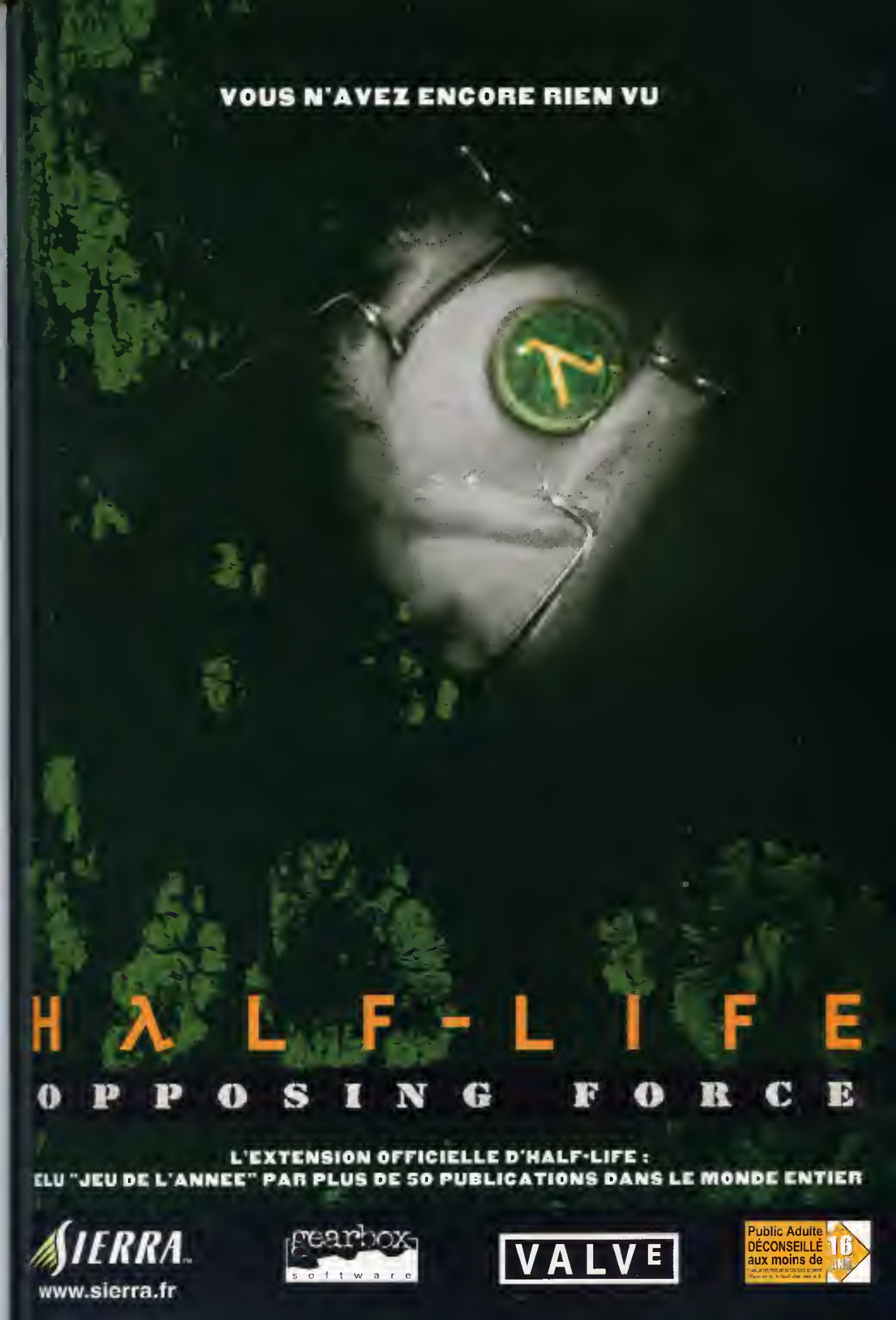


LES ECCLÉSIASTIQUES
Dans l'univers de Messiah, pour compenser la baisse de fréquentation des églises, les nonnes et les curés ont fait main basse sur les boîtes de nuit et les bars. Ils sermonnent donc désormais en servant des alcools à abattre un gnou.
Bien sûr, ils ont dû changer légèrement leur *look* D'où ces costumes épurés à souhait. .

LES FLICS
Le flic (ou fliquette comme ici) n'est pas très dangereux, mais fera l'affaire, en attendant mieux Les policiers légers hantent l'univers de Messiah et représentent en effet un bon véhicule pour Bob. Leur capacité à zoomer est correcte, ce qui lui permet de jouer au *sniper*. En revanche, le flic léger n'est pas très résistant, le bougre.

LES PROSTITUÉES
Ces jeunes femmes fréquentent de nombreux lieux, dans le monde de Messiah. Leur protection est assurée par les *sub-girls*, des personnages autrement plus dangereux. Physiquement, les prostituées de Messiah cadrent avec les canons de beauté en cours, et il n'est pas rare de reconnaître en l'une d'elles, une star importée du monde réel. .

VOUS N'AVEZ ENCORE RIEN VU



HALF-LIFE

OPPOSING FORCE

L'EXTENSION OFFICIELLE D'HALF-LIFE :
ELU "JEU DE L'ANNEE" PAR PLUS DE 50 PUBLICATIONS DANS LE MONDE ENTIER

SIERRA
www.sierra.fr

gearbox software

VALVE

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16 ans

■ À LA RESCOUSSE
Quand on est un vrai pourri de la politique, le soutien du peuple, c'est bien. Celui de l'armée, c'est mieux.

Aux armes citoyens

Republic : The Revolution | Prenez coûte que coûte le pouvoir d'un pays.

Pour info

- EDITEUR Eidos
- DEVELOPPEUR Elixir Studios
- GENRE gestion
- SORTIE fin 2000

Incarner un dieu, un général, un maire, un chef d'entreprise ou un héros, on a l'habitude. Mais un candidat à la présidence, c'est déjà beaucoup plus original. Et lorsqu'il s'agit de convaincre par tous les moyens, légaux ou détournés, un million d'électeurs ayant chacun leur propre caractère, c'est carrément novateur.

■ LES PERSONNAGES Il devrait être possible d'importer sa propre photo pour « incarner » son candidat.

Dix-huit mois. C'est l'âge de la société Elixir Studios et le temps que ses membres ont passé à plancher sur le concept de Republic : The Revolution. Le jeu se déroulera dans la contrée de Novistrana. Ce territoire imaginaire ressemble à un pays de l'ex-URSS. Environ 2 000 km², un million d'âmes réparties à travers plusieurs villes et surtout un pouvoir politique instable.

C'est plutôt une chance puisque ce matin, vous avez pris la résolution de devenir président. C'est vrai quoi ! Les voyages à Tahiti et les somptueux dîners à l'œil, pourquoi vous n'en profiteriez pas. Mais comment atteindre votre but ? Cinq voies s'offrent à vous : l'action politique, l'influence religieuse, la maîtrise économique, la force militaire ou les relations « familiales » (la pègre quoi !). Le choix de carrière ne sera pas préétabli : des opportunités se présenteront, selon vos actions et celles de vos 16 concurrents.

Le pouvoir à tout prix...

Soyons clair : il ne s'agit pas d'un *sim-city-like*. Ici, point de construction ou de gestion de ressources, la ville vit d'elle-même. Tout sera une question d'influence. En ralliant à votre cause des personnages-clés (acteur, archevêque, chef de la police, industriel), vous étendrez votre champ d'action. Vous pourrez alors organiser des manifestations, des événements sportifs

■ **LE PARC** Non, ce n'est pas une cinématique, mais bien le moteur du jeu, effets visuels intégrés.

ou des attentats qui vous permettront de vous attirer (ou de forcer) les faveurs des masses en vue de votre prise de pouvoir.

Comprenez bien que tout le pays sera représenté, que TOUS les habitants seront gérés individuellement, tant dans leurs idées que dans leurs occupations (boulot, prendre les enfants à l'école, boire un coup...). Un mot vient à l'esprit : ambitieux, et une question : trop ? À ce stade du développement (environ 55 %), on peut admirer l'incroyable moteur pondu par Elixir. Alors qu'aucun effet de transparence ou de lumière n'est encore implémenté, le résultat est déjà hallucinant. Idem pour les quelques animations des citadins (jogging, maire répétant un discours, type en train de rire d'une blague...), criantes de véracité.

Plus vrai que nature

Un point essentiel du jeu est évidemment l'intelligence artificielle des foules. La démonstration portait sur la gestion des déplacements (*pathfinder* comme disent les spécialistes). D'abord un regroupement où chaque individu trouve son propre chemin. Puis, quatre groupes de 30 membres se croisant en se frayant un chemin sans jamais se chevaucher, avec parfois une personne entraînée dans la mauvaise direction par un « courant », avant de regagner sa troupe. Enfin, la dispersion d'une faction par une autre (flics et manifestants) avec des poursuites individuelles aléatoires. C'est simple mais très réaliste.

C'est un pays complet d'un million d'âmes et de dizaines de villes que l'équipe d'Elixir est en train de créer.

Certes, il reste encore beaucoup d'inconnues, notamment en ce qui concerne l'interface ou la réalité de possibilités d'action. Pourtant, entre ce qu'il y a sur le papier et ce qui a été fait en 18 mois, difficile de ne pas être enthousiaste. Republic : The Revolution a le potentiel d'une véritable bombe ludique et nous allons le suivre de très près. ■

Frédéric Dufresne

Dopés à la cellule grise

L'équipe d'Elixir Studios n'est pas bien grande et ses membres ne sont pas à proprement parler des stars du jeu vidéo, mais elle rassemble des vieux routards ainsi que de véritables petits génies.

Le patron

À 15 ans Demis Hassabi obtient son bac. À 16, il crée Theme Park avec Peter Molyneux. Ensuite, il poursuit ses études informatiques à Cambridge avant de rejoindre Lionhead pour bosser sur Black & White. C'est en février 98 qu'il part fonder Elixir. Accessoirement, il était maître d'échecs à 12 ans.

L'équipe

Dave Silver, Tim Clarke, Joe Mc Donagh, Nick Sturge, Colin Seaman... On ne va pas tous les citer mais dans le lot, on trouve des agrégés de Cambridge (en informatique, maths et physique) d'Oxford (en histoire), des gars ayant bossé chez Ubi Soft (Pod), Psygnosis ou Apogee... Bref, du beau monde.

Un moteur révolutionnaire

Republic a beau s'apparenter au genre « gestion », il ne négligera pas le visuel, loin de là. Si les habituels tableaux de données seront présents, c'est dans les villes que vous passerez le plus clair de votre temps. Le moteur 3D utilisé est très impressionnant. À un point tel qu'on en viendrait presque à se demander s'il n'est pas aussi puissant que celui de Black & White...

LIBERTÉ

■ Vous pourrez survoler les nombreuses villes comme bon vous semble. Bon là, c'est toujours le même type d'immeuble mais croyez-moi, ça marche dans une véritable ville aux bâtiments nombreux et variés (mairie, hôpital, usine, etc.), routes et arbres compris.

EFFICACITÉ

■ Le moteur offre la possibilité de zoomer jusqu'au moindre détail : d'une vis de ventilation aux joues rebondies de ces anges. Cependant n'oubliez pas qu'aucun effet visuel (*light sourcing, bump mapping* et autres barbaries) n'est encore inclus.

DÉTAIL

■ Il s'agit d'un montage, mais qui représente ce que l'on voit réellement si l'on enlève les textures : la structure filaire du moteur d'Elixir laisse apparaître des bâtiments et des objets constitués de plusieurs millions de polygones chacun ! Impressionnant non ?

L'enfant terrible

Duke Nukem Forever | Toujours aussi violent et obsédé, Duke Nukem est de retour !

Armes aux poings, fière allure, le chapeau dans le vent, il affronte une explosion nucléaire : Duke dans toute sa splendeur !

Pour info

- EDITEUR Gt Interactive
- DÉVELOPPEUR 3D Realms
- GENRE action 3D
- SORTIE février

Cela fait bien plus de deux ans qu'on l'attend et autant vous le dire tout de suite, le plus « bodybuildé » des héros solitaires se prépare à un retour fracassant sur nos PC... au siècle prochain ! Encore une bonne raison d'attendre le *bug* de l'an 2000 avec impatience !

Pour le quatrième volet de ses aventures sur PC, Duke Nukem compte bien faire un *come-back* remarquable. Pour cela, les développeurs de 3D Realms mettent le paquet. Duke Nukem Forever tournera désormais avec le moteur d'Unreal dans le ventre, un changement de cap puisqu'au départ, le moteur 3D devait être celui de Quake II. Le choix du moteur d'Epic Games s'étant fait en cours de développement, les hommes de George Broussard ont dû s'adapter à ce nouveau support, ce qui a entraîné quelques retards. Mais on n'est plus à ça près...

Duke Nukem Forever utilisera en fait un moteur d'Unreal « relooké ». Une version avancée qui devrait permettre une qualité d'animation, de textures (chacune d'entre elles étant issue d'une photo) et d'intelligence artificielle accrue et plus adaptée aux souhaits des programmeurs. C'est dans cet esprit qu'a été développé le Skeletal Character System. À partir d'un squelette créé par les développeurs, le moteur du jeu génère une animation précise en s'aidant de la *motion capture*. Un outil de développement qui devrait permettre aux programmeurs d'engendrer des personnages aux mouvements encore plus souples et réalistes... Et ainsi de rendre encore plus crédibles les poses de Duke !

L'histoire de ce nouvel *opus* ne fait pas, une fois de plus, dans la dentelle (mais après tout ce n'est pas ce que l'on demande à ce type de jeu). Jugez plutôt : le docteur Proton, un brillant physicien nucléaire irradié par accident au cours de ses recherches et aperçu dans le tout premier Duke, est de retour. Utilisant différents moyens extraterrestres récupérés dans la zone 51, il contacte les *aliens* de toutes les galaxies et les incite à venir sur Terre intégrer son armée (comptant déjà des terriens et d'autres créatures démoniaques). Les plans du machiavélique docteur sont simples (qui a dit simplistes ?) : mettre le monde à ses pieds (bon d'accord, c'est simpliste) ! Comme d'habitude, Duke est le seul à pouvoir barrer la route à ce fou furieux.

■ ÇA VA FAIRE MAL ! Duke va tenter de nous refaire le coup de l'autopsie de l'extraterrestre de Roswell... Mais il a décidé de la faire à la tronçonneuse, ce coup-ci !

Tu montes sur mon Jetpack baby ?

Du classique donc, pour ne pas choquer les puristes, avec quelques onces de nouveauté, que 3D Realms, et son président George Broussard, livrent avec parcimonie... On sait que les armes, une dizaine au total, qui ont fait le succès des épisodes précédents seront de retour, tout comme les bonus et autres Jetpack (fusées endossables permettant de voler). Mais les développeurs ont apparemment eu des éclairs d'imagination débordants et destructeurs, à voir les premières images disponibles sur le Web. Le jeu devrait se composer d'une vingtaine de niveaux, répartis entre la zone 51, Las Vegas, un barrage hydraulique, le Grand Canyon, et Morningwood, en Arizona. Notre beau Duke pourra à l'occasion conduire ou utiliser les véhicules (on entend parler d'une Harley et d'un *jet ski*) qu'il trouvera sur son chemin et peut-être ainsi découvrir les joies de l'étripage motorisé.

■ FAIS COMME L'OISEAU Imaginez Duke plongeant du haut du barrage comme un certain James Bond dans *Golden Eye*...

Oh le gros (policier)-cochon !

Outre Duke et le docteur Proton, on retrouvera des têtes connues dans cette nouvelle version, à commencer par les *aliens* mais aussi le célèbre *pigcop*, le policier-cochon ! D'autre part, deux nouveaux personnages devraient faire leur apparition dans Duke Nukem Forever. Le premier est Bombshell, une pépée de la pire espèce que Duke devra sauver des griffes du docteur Proton... Apparemment, ce vieux satire de Duke n'en tirera que de la gloire car elle n'est visiblement pas

Notre beau Duke pourra conduire des véhicules et ainsi découvrir les joies de l'étripage motorisé !

■ À LAS VEGAS Non, Duke n'est pas en train de faire la peau à un agent d'EDF. Il le donne juste en pâture à une pieuvre de Las Vegas... Admirez le souci du détail des gars de chez 3D Realms qui font sortir les membranes du poulpe par tous les côtés ! Duel spectacle !

attirée par le soldat solitaire aux muscles saillants... Ce qui fait dire à ce dernier que Bombshell est lesbienne (essayez de trouver plus imbue de sa personne que Duke).

L'autre nouvelle tête est un dénommé Gus, un mineur de l'Arizona, qui semble tout droit sorti de Redneck Rampage, mais rien n'a encore transpiré de sa personnalité. Pour en finir avec ce trombinoscope, et pour les plus libidineux d'entre vous, sachez que les célèbres filles de petite vertu, qui aiment à se trémousser sous le nez de Duke, seront elles aussi au rendez-vous.

Vieux routard que jamais

Du côté du matos, pour faire tourner la bête, on ne préfère pas trop s'avancer chez 3D Realms. Le jeu devrait avancer très correctement sur un Pentium 233/266 avec une Voodoo 2 mais inutile de dire qu'il ramera sérieusement sur des configurations plus basses. Duke Nukem Forever acceptera tous les types d'accélération 3D (Direct3D, Glide, ou PowerSGL).

En plus du jeu Solo, il sera aussi jouable en Multijoueur. Ce mode sera certainement l'un des plus attendus, tant lors de la sortie de Duke Nukem 3D, le Multijoueur avait été innovant. Les parties sont d'ailleurs restées dans toutes les mémoires des fans. Le mode Réseau devrait, moteur d'Unreal aidant, voir débarquer régulièrement des *mods* (des extensions changeant les règles du jeu) de folie. Par contre, l'info est quasiment confirmée, il n'y aura pas de mode Coopératif. Inutile donc de rêver casser de l'*alien* à deux.

PLEIN LES YEUX ! Remarquez, et admirez, la qualité de ces textures ! Le jean et le bandana ont été superbement réalisés.

Mieux que des mots, je vous laisse, pour finir, admirer les quelques écrans déjà disponibles sur le Web... Ils sont prometteurs et prouvent que les retards de développement ont parfois du bon. Selon Broussard, le jeu se présente bien, puisque l'implémentation des personnages, des objets dans les décors et des différents niveaux suit son cours (alors qu'on aurait pu croire qu'elle s'était arrêtée !). Le moteur d'Unreal semble tenir ses promesses et la sortie de ce qui s'annonce comme un petit bijou devrait se faire conformément aux prévisions, soit en février 2000. ■

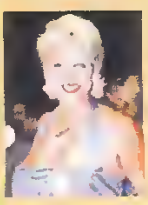
Michel Robert

LES VICES DE DUKE Non content d'aimer la violence, les filles et l'alcool, Duke se met maintenant à fréquenter les casinos et à tuer des gens... Rien ne va plus ! Comment ? Ah oui, vous avez raison, Duke a déjà de l'expérience dans le domaine de la tuerie !

Des sondages qui en disent long

Avec trois épisodes sur PC, le personnage de Duke n'est pas vraiment inconnu. Il ne laisse personne indifférent à en croire les nombreux sondages qui lui sont dévoués sur le Web. En voilà deux exemples pêchés sur le réseau : Duke au cinéma et Duke en redresseur de torts informatique...

Héros de cinéma



Le premier de ces sondages laissait aux joueurs le choix d'un acteur pour incarner notre heros. Parmi les réponses, on trouvait bien sûr les traditionnels gros bras de Hollywood Stallone, Van Damme, Schwarzy. D'autres avaient apparemment plus d'imagination et ont proposé Brigitte Nielsen. Et pourquoi pas Sim, tant qu'on y est !

Distributeur de claques

Un autre de ces sondages demandait à qui les joueurs aimeraient que Duke « botte le cul », selon l'une de ses expressions favorites. Mario, le plombier italien de Nintendo, arrive en tête, devant les personnages de Quake II et une certaine Lara Croft. Pour cette dernière, on peut penser que Duke aimerait bien s'occuper d'elle personnellement, en effet !

Q&R

GEORGE BROUSSARD
patron de 3D Realms

On attend un nouveau Duke depuis près de trois ans... Votre éditeur ne vous met-il pas la pression ?

Non pas du tout ! Nous n'avons aucune pression de ce type nous gardons le contrôle total du développement. Nous ne voulons pas sortir le jeu avant qu'il soit totalement fun et avec le moins de *bugs* possible. Nous ne voulons pas avoir à fournir dix *patches* pour qu'il fonctionne correctement même si sur des jeux aussi complexes que celui-ci certains *bugs* peuvent subsister.

Les premières captures d'écran sont très sympa, les textures sont impressionnantes et il semble qu'il y ait beaucoup de polygones à l'écran. Plus que dans Quake III ?

Nous devrions avoir à peu près autant de polygones que dans Quake III. Nous en avons 900 à 1 000 par modèle et utilisons un système de réduction dynamique des polygones selon la distance. De plus, les textures sont toutes réalisées à base de photos, ce qui explique leur aspect extrêmement détaillé.

On sait que vous utilisez de la *motion capture* pour ce nouveau volet... Même pour les strip-teaseuses ?

Oui tout à fait ! Nous les avons fait venir à l'hôtel dans nos suites. On a mis un peu de musique diminué les lumières et on les a capturées toute la nuit !

VOICI VOTRE PROCHAIN JET. FAITES LE PLEIN D'EMOTIONS.

Amateurs d'émotions fortes, la nouvelle édition de Flight Simulator vous réserve des surprises de taille. Deux des plus beaux fleurons de l'aviation, le Concorde et le Boeing 777-300, viennent compléter la flotte d'avions disponibles. Au total, ce sont 10 appareils qu'il vous faudra dompter dans un univers au réalisme stupéfiant géré par un nouveau moteur graphique 3D. Dans les airs, des scènes au réalisme photographique, des effets météorologiques saisissants et même la possibilité de voler avec la météo du jour en téléchargeant les bulletins depuis Internet. Sur terre, FS 2000 vous permet aujourd'hui de décoller et d'atterrir depuis 20 000 aéroports du monde entier et de survoler 50 villes modélisées dont 6 en haute résolution. Bref, la richesse des détails, le réalisme extrême, les horizons toujours plus vastes font de l'édition 2000 de Flight Simulator, le simulateur de vol plus que jamais incontournable !

1 jeu Flight Simulator 2000 acheté = 1 logiciel offert*
2 produits Microsoft achetés = 3 logiciels offerts*
*Dans la limite de 99 F pour 1 logiciel offert.
Offre valable du 1er février au 31 mars 2000 dans les magasins participants.

AOPA

FlightSafety

Jusqu'où irez-vous ?* Microsoft
www.microsoft.com/france/jeux

Les visions de valve

Team Fortress 2 : Brotherhoods of Arms | Valve mise sur le jeu Multijoueur.

Pour info

- ÉDITEUR Sierra Studios
- DÉVELOPPEUR Valve Software
- GENRE *quake-like*
- SORTIE août

Après nous avoir donné sa vision du *quake-like*, Valve nous livre celle du jeu en réseau avec Team Fortress 2 : Brotherhood of Arms. Avec une multitude d'innovations, le dernier bijou de Gabe Newell va sûrement hisser ce type de jeu à un niveau encore jamais atteint.

Alors qu'ils n'étaient qu'étudiants, Robin Walker (Texas Ranger ?) et John Cook voulaient jouer aux jeux les plus excitants possible. Malheureusement pour eux, il n'y en avait pas beaucoup. Ils ont alors fait ce que n'importe quel génie de l'informatique aurait fait : ils les ont créés. Le duo a pris son jeu favori, Quake, et l'a transformé en l'un des plus innovants modes Multijoueur ayant jamais existé sur PC : Team Fortress. Walker, qui est maintenant *designer* en chef chez Valve, explique : « Le mode Coopération de Doom ne consistait qu'à aller plus vite que son copain pour attraper le prochain bonus. Il n'y avait aucune raison d'agir comme une équipe. » Et puis vint Valve. Avec Half-Life, la compagnie a renouvelé le *quake-like*. Maintenant, il faut donner un coup de jeune aux jeux en réseau. Alors que dans la plupart d'entre eux, le mode Coopération n'est qu'un prétexte, dans Team Fortress 2, le jeu en équipe est primordial. « La chose la plus importante dans le mode Multijoueur est d'interagir avec d'autres personnes, dit Walker. Nous avons réfléchi au sujet des *deathmatchs* et trouvé qu'ils n'étaient pas très intéressants. » En fait, l'esprit d'équipe est tellement important dans Team Fortress 2 que les joueurs seront récompensés quand ils joueront de concert. Walker explique : « La meilleure forme du Multijoueur est un environnement où vous et moi faisons des choses intéressantes et sommes récompensés pour avoir

AU PAS ! Cette petite armée est impressionnante. Et quand on pense que chacun des soldats est dirigé par un être humain...

JE RESTE PRÈS DU TANK Alors que les soldats ordinaires ne peuvent pas conduire les tanks ou les autres véhicules, les commandants le peuvent. Les troufions peuvent néanmoins espérer un voyage gratuit.

■ DONNE-MOI DES MUNITIONS **Afin d'encourager les joueurs à collaborer, la plupart des armes de Team Fortress 2 seront plus efficaces si deux personnes les font fonctionner.**

agi de façon efficace. » Dans le mode Coopératif des autres jeux, les membres d'une équipe ne jouent pas ensemble, ils évitent juste de se tirer dessus. Dans Team Fortress 2, les joueurs peuvent agir indépendamment les uns des autres, mais leurs talents respectifs s'améliorent lorsqu'ils travaillent en équipe. Par exemple, si un ingénieur construit une mitrailleuse, elle tirera plus vite et plus encore si un autre membre de l'équipe l'alimente en munitions.

Les classes de personnages sont aussi très importantes. Pendant la bataille, si un officier est présent, les talents des autres joueurs seront améliorés simplement par le fait qu'il se trouve près d'eux. D'après Walker, « les classes de personnages sont un bon moyen de récompenser les joueurs qui interagissent, et de les encourager à le faire ». Plus que tout, Team Fortress 2 démontre les avantages propres aux croisements de genre. L'utilisation efficace des douze classes de

« Le mode Coopération dans Doom ne consistait qu'à aller plus vite que son copain pour attraper le prochain bonus. »
Robin Walker.

■ COUVREZ-MOI ! **Les tirs répressifs font baisser le moral des ennemis, affectant par là même leur efficacité.**

personnages de Team Fortress 2 est essentielle pour gagner. Le joueur de base est le *marine*, mais vous pouvez aussi incarner un mitrailleur, un *sniper*, un commando, un soldat porteur d'un lance-flammes, un officier, un médecin, un *ranger*, un espion, un instructeur ou un commandant. Chaque classe aura ses forces et faiblesses. Le commandant et l'espion sont les plus innovants. Le commandant, qui voit le champ de bataille dans son entier, utilisera une interface stratégique en temps réel pour donner ses ordres, planifier les déplacements et communiquer avec les membres de l'équipe. Quant à l'espion, il est très efficace dans les situations qui requièrent de la furtivité puisque capable d'endosser les uniformes ennemis, de passer leurs lignes et d'aller les tuer sans se faire remarquer.

30 millions d'amis

Mais avec le moteur graphique qui inclut jusqu'à 3 000 polygones par personnage et une animation paramétrique, le « chercheur d'amis » de Team Fortress 2 est peut-être l'un des éléments les plus importants de Team Fortress 2. « De nos jours, vous jouez toujours avec des gens que vous ne connaissez pas, dit Robin Walker. Et comment interagir

Un mot de Gabe Newell

Après treize ans passés auprès de Bill Gates au sein de Microsoft, Gabe Newell décida de se lancer dans le jeu vidéo et cofonda Valve Software avec Mike Harrington. Il nous parle du futur des jeux Multijoueur et de la place qu'aura Valve dans son essor.

Au sujet de Quake III : Arena et de John Carmack d'ID Software
« Nous savons où John veut en venir, et il fait les choses plutôt bien. Cependant, de notre point de vue, il ne s'agit pas de *deathmatchs* avec un graphisme amélioré, il s'agit plutôt de repenser à ce qu'un groupe d'amis s'amusera à faire ensemble. »

Au sujet du lancement d'un jeu Multijoueur
« La plus grande crainte est : comment vendre ce genre de jeu ? Maintenant, Half-Life est le numéro 1 des jeux d'action sur internet, et il est vraiment facile pour nous de savoir ce que veut notre public. Mais nous avons construit cela sur plus d'un million d'exemplaires de Half-Life vendus. C'est en quelque sorte le moyen de construire une communauté afin que le jeu Multijoueur puisse trouver sa place. Mais comment faire pour qu'un jeu seulement jouable en Multijoueur soit un succès ? Y aura t-il assez de serveurs ? Assez de joueurs ? »

Au sujet du triumvirat de Quake III, d'Unreal Tournament et de Team Fortress 2
« Nous nous sommes focalisés sur l'expérience sociale que peut procurer un jeu réseau. Si nous avons vu juste, nous serons récompensés. Il est clair que Quake III, Unreal Tournament et Team Fortress 2 n'ont pas du tout la même vision du jeu Multijoueur. Bien sûr, nous pensons que nous avons raison. Mais nous verrons bien une fois que les trois produits seront dans les magasins. »

QUELLE CONVENTION DE GENÈVE ? Dans cette mission, les joueurs sont parachutés dans une prison afin de libérer l'un des leurs.

Dans Team Fortress 2, les joueurs seront récompensés quand ils joueront de concert.

correctement avec des personnes inconnues ?

En plus, tout le monde sait que les jeux Multijoueur sont dix fois plus amusants lorsque l'on joue avec des personnes que l'on connaît. C'est pour cette raison que nous avons créé notre chercheur d'amis, qui ressemble un peu à ICQ (système de messagerie instantanée sur Internet). Il vit sur votre bureau Windows ainsi que pendant le jeu et vous indique quand vos amis sont connectés, sur quels serveurs ils sont et à quel jeu ils jouent. » Alors que ses graphismes sont réalistes, Team Fortress 2 est loin de la simulation. Petite mise au point de Walker : « Nous ne pensons pas que la vraie guerre est drôle. Vous vous faites tirer dessus une fois et vous êtes mort ou vous vous faites toucher au ventre et vous mettez deux heures à mourir. »

Avec ces faits peu ragoûtants à l'esprit, Valve essaie quand même de rendre Team Fortress 2 le plus réaliste possible. « Nous essayons de faire en sorte qu'il ressemble aux films de guerre parce que tout le monde a des réactions instinctives lorsqu'ils sont dans un environnement familier. Les gens sont assez déroutés par le réalisme de Team Fortress 2 et pensent que nous

Les joies du jeu d'arcade

Si Team Fortress 2 est extrêmement réaliste graphiquement, ce n'est pas pour autant une simulation. Voici d'ailleurs quatre preuves irréfutables qui vont vous montrer que si Team Fortress 2 était vraiment réaliste, ce ne serait pas un jeu. Enfin, lisez donc, vous allez comprendre...

L'enfer environnemental

La moitié inférieure de ce soldat est immergée dans les marais. En ce moment même, ses membres s'engourdissent pour la simple et bonne raison qu'une meute de sangsues s'acharnent sur lui. Vous aviez peut être oublié cela en jouant à Team Fortress 2 ?

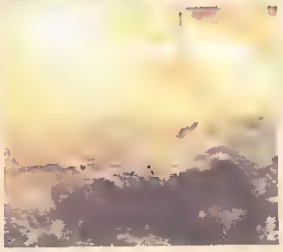
Voir vos amis mourrir

Courir, ramper, détruire, réussir. Autant de choses qu'il est agréable de faire à plusieurs. Seulement, quand l'un de vos camarades se fait tuer par un tireur d'élite dans Team Fortress 2, vous n'avez pas à traîner son corps sans vie sur plus de cinq cents mètres. Pensez-y.

Se faire toucher

Saviez-vous qu'une balle de AK47, en entrant dans votre corps, fait un trou de la taille d'un pouce mais, qu'en ressortant, cette même balle vous fait un trou dans le dos de la taille d'un poing. Et ce n'est pas un grand *medikit* qui vous remettra sur pied !

Après s'être fait touché



Cet homme est mort. Inutile d'appuyer frénétiquement sur la barre Espace pour le faire revivre, c'est inutile. Ne soyez donc pas trop optimiste, la vraie guerre n'est pas une partie de plaisir... Comme peut l'être, en revanche, Team Fortress 2. Compris ?

Pour gagner votre vie vous pouvez avoir un poil dans la main mais pas sur le doigt

A tous les coups on gagne

Sur Superbonus.com, jouez à des jeux de chiffres, de lettres, ou de puzzle. Une fois inscrit, vous cumulez des points. 200 points de bienvenue vous sont offerts à votre inscription. Dès que vous jouez, vous ***cumulez des points*** sur votre compte et les transformez en ***espèces sonnantes et trébuchantes*** aussitôt atteints les 20 000 points. Superbonus.com : 1,50 €/minute.

www.superbonus.com

Tu cliques et tu t'éclates

WWW.SUPERBONUS.COM EST UN PRODUIT CEGETEL MULTIMEDIA

■ **CHOUETTES TES FRINGUES** L'espion fait partie des personnages de Team Fortress 2. Une fois un ennemi neutralisé, il peut endosser son uniforme et se faire passer pour lui.

■ **FAISONS DANS LA DENTELLE** Voici l'une des classes de personnages les plus violentes, j'ai nommé: le mitrailleur.

essayons d'être réalistes comme dans une simulation. Mais nous en sommes bien loin. Nous ne voulons pas que vous vous fassiez tirer dessus et mouriez du premier coup. Nous serons plus indulgents avec les joueurs », dit Walker.

Les soldats verront leur efficacité augmenter lorsqu'un officier sera près d'eux.

20 missions sinon rien

Au-delà de ses capacités Multijoueur, Team Fortress 2 se pose aussi comme la référence auxquels les autres jeux devront se mesurer. Les programmeurs ont utilisé l'animation paramétrique, ce qui rend les mouvements des personnages plus fluides et plus réalistes. Avant, si un personnage était en train de courir et de sauter quand il se faisait tirer dessus, les développeurs devaient choisir entre les animations à garder et celles à abandonner : la course, le saut ou l'impact. Maintenant, avec l'animation paramétrique, les trois sont possibles simultanément. Poussant encore plus loin, Team Fortress 2 supportera la technologie de la communication de vive voix. Dans les jeux d'équipe, le fait de pouvoir communiquer avec vos coéquipiers est critique et il n'y a pas de temps à perdre à taper des messages en plein milieu du combat. Avec vingt missions, Team Fortress 2 promet de nous river encore plus à nos écrans que Half-Life. Et que ceux qui n'ont qu'une pauvre connexion Internet à 14,4 kbps, n'aient aucune crainte. Le jeu comprend un mode mettant en scène des robots de façon à ce qu'un seul joueur humain puisse jouer et s'amuser avec ses équipiers dirigés par l'ordinateur. Je ne sais pas pour vous, mais ici, à *Gen4 PC*, nous n'en pouvons plus d'attendre. ■

■ **FORCE TRANQUILLE** Ces deux soldats ne semblent pas trop inquiets. Remarquez, le tank qui se trouve juste derrière eux y est peut-être pour quelque chose.

LA PEUR EST UN PLAISIR...

13ème RUE

LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE ©

NEW YORK DISTRICT INEDIT

chaque mercredi à 21:45
La série policière la plus primée de l'histoire de la télévision

FIRST WAVE INEDIT

chaque vendredi à 20:45
La série de science-fiction produite par Francis Ford Coppola et conçue par le créateur de X-Files

LES PREDATEURS INEDIT

chaque dimanche à 22:30
La série frissonnante de Tony et Ridley Scott avec David Bowie

CYCLE "LES COUSINS DE 007"

Les cousins cinématographiques de James Bond vous donnent rendez-vous sur 13ème RUE pour fêter la sortie du nouveau 007...
jeudi 2 : Soirée spéciale Flint
lundi 6 : Modesty Blaise
jeudi 9 : Opération Frère Cadet
jeudi 16 : Charade
lundi 20 : Arabesque

LE 13ème JOUR "FIN DES TEMPS"

lundi 13 décembre à 20:45
A l'occasion de la sortie du nouveau film d'Arnold Schwarzenegger, La Fin des Temps, s'abat sur Le 13ème JOUR avec deux films (Le survivant et Le jour où la terre s'arrêta), et un documentaire inédit, SOS Fin du monde !

DECEMBRE

13ème RUE EST DIFFUSEE SUR LE CABLE ET SUR LE CANAL 13 DE CANALSATELLITE

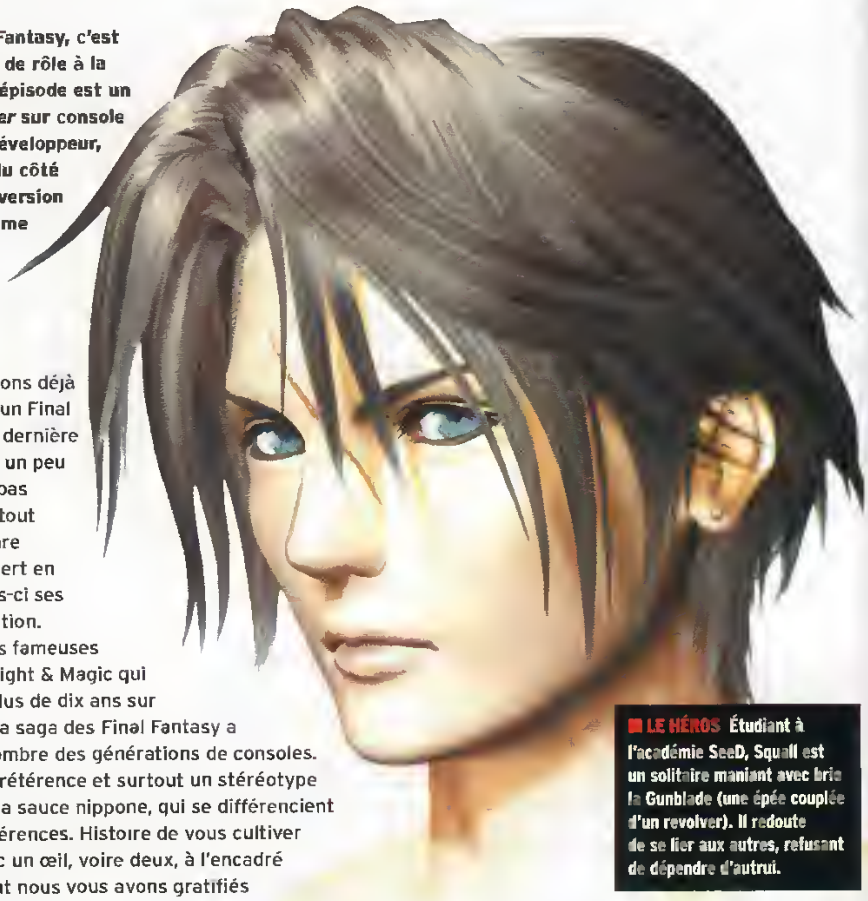
www.13emerue.fr

Serial rôliste

Final Fantasy VIII | Le roi de la console tente une seconde incursion sur PC.

Pour info
- EDITEUR Eidos
- DÉVELOPPEUR Squaresoft
- GENRE Jeu de rôle
- SORTIE premier trimestre 2 000

La saga des Final Fantasy, c'est la référence du jeu de rôle à la japonaise. Chaque épisode est un véritable *best-seller* sur console et Squaresoft, le développeur, lorgne désormais du côté PC. Après une conversion douteuse du septième épisode, le géant nippon retente sa chance avec ce nouvel *opus*.



LE HÉROS Étudiant à l'académie SeeD, Squall est un solitaire maniant avec brio la Gunblade (une épée couplée d'un revolver). Il redoute de se lier aux autres, refusant de dépendre d'autrui.

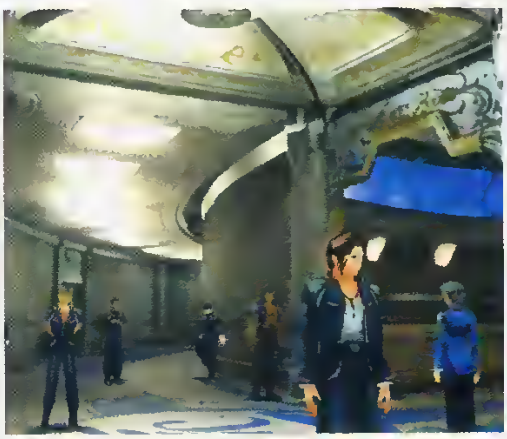
Pour cette nouvelle adaptation, Squaresoft compte enfin produire une version PC digne de ce nom.

Certes, nous avions déjà été gratifiés d'un Final Fantasy VII l'année dernière mais sa conversion un peu bâclée ne lui avait pas permis de délivrer tout son potentiel. Square remet donc le couvert en focalisant cette fois-ci ses efforts sur l'adaptation.

Tout comme les fameuses séries Ultima ou Might & Magic qui sévissent depuis plus de dix ans sur nos braves bêtes, la saga des Final Fantasy a traversé sans encombre des générations de consoles. Elle constitue une référence et surtout un stéréotype des jeux de rôle à la sauce nippone, qui se différencient pas mal de nos références. Histoire de vous cultiver le bulbe, jetez donc un œil, voire deux, à l'encadré éducatif (si, si) dont nous vous avons gratifiés dans les environs.

Maintenant que vous avez élargi votre horizon culturel (merci qui ?), intéressons-nous de près au cas Final Fantasy VIII. Bien qu'il s'agisse d'une série, chaque *opus* est complètement indépendant de l'autre. Le monde, l'histoire et les héros changent constamment. On trouve cependant des points communs. Outre un poulet géant couleur or appelé Chocobo, c'est principalement le type d'univers qui est récurrent. Il s'agit d'un mélange de science-fiction et de médiéval-fantastique. On y trouve des cités ultramodernes, des véhicules volants et des armes

QUETZALCOATL En plus d'être superbes, les magies de vos Guardian Force sont à effet de zone.

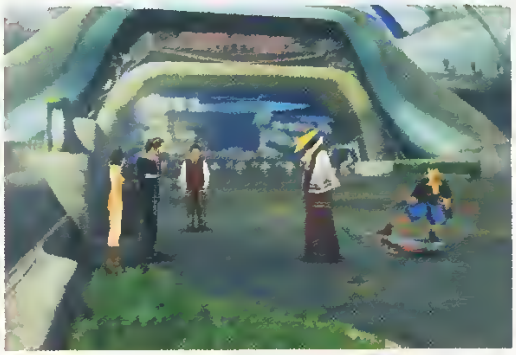


ZEN Squall et ses camarades attendent les résultats des examens. Beaucoup sont appelés, seuls trois seront élus.

COMME AU CINEMA
Certaines scènes sont animées comme de véritables films d'action.

à feu ou à énergie, mais les armes blanches et surtout la magie sont omniprésentes.

Justement, arrêtons-nous un instant sur le système de magies qui constitue indéniablement l'un des points forts du jeu. Eh oui ! « magies » au pluriel car il en existe deux types différents. La première correspond en quelque sorte aux sorts. Elle regroupe les sources conventionnelles telles que le feu, la glace, l'eau, la terre, le vent, les éclairs ou la gravité et ce, à différents niveaux de puissance. S'ajoutent ensuite les effets liés aux statuts : aveugler, endormir, empoisonner, ralentir, confusion et leurs contreparties positives (accélérer, berserk – folie destructrice –, résist, etc.). Terminons avec les habituelles magies curatives telles que les soins, la résurrection, les antidotes, etc.



SNIF... Les derniers conseils de vos instructeurs avant de quitter l'académie, pour votre première mission en tant que SeeD.

Les points de magie ont disparu. Désormais, vous volez les sorts à vos adversaires, pour mieux les réutiliser contre eux.

Les faux frères

Ils portent le même nom, représentent le même genre et pourtant, ne se ressemblent pas vraiment. « Ils », ce sont les jeux de rôle (JDR ou RPG pour Role Playing Game), à la mode japonaise sur consoles et occidentale sur PC. Le premier tient plus des livres dont on est le héros, alors que le second s'inspire ouvertement des jeux de rôle plateau

À LA MODE DE CHEZ NOUS

■ Les joueurs ayant traîné leurs guêtres sur Might & Magic, Ultima ou Baldur's Gate ont une certaine vision du jeu de rôle. Créer son avatar en choisissant son espèce, sa classe, la répartition de ses compétences et l'attribution des points d'expérience. Choisir ses compagnons au cours de sa progression. La liberté accordée par l'aventure est très prononcée. Tout cela accroît l'implication du joueur.

À LA MODE DE CHEZ EUX

■ Le jeu de rôle à la japonaise est très différent. Le héros et son équipe sont imposés tels quels. De même, leur évolution (attribution de points d'expérience) se fait automatiquement, bien que Final Fantasy VIII permette des variations grâce aux Jonctions. Et surtout, l'aventure se révèle extrêmement linéaire. Cela autorise un scénario et des personnages riches, très travaillés, ainsi que d'incroyables cinématiques très stylées.

PAS CONTENTS En plein examen, Squall et Seifer ne tardent pas à se disputer, l'obéissance de Squall aux ordres se heurte à l'envie d'action de Seifer.

Un tout nouveau système de magie fondé sur la progression des Guardian Force.

Le choix est vaste et l'emploi original puisqu'il n'est pas question de mana. Ces « sorts », vous les volez à vos ennemis (bande d'affreux sauvageons !), avec la possibilité de les retourner contre eux ou de les emmagasiner. La seconde source de magie, ce sont les invocations. Au cours de vos pérégrinations, vous découvrirez des Guardian Force. Il s'agit de créatures uniques (Quetzalcoatl, Shiva, Ifrit, Diablo...) aux attaques dévastatrices qui viendront aider leur maître en combat (attaque Médor !).

L'innovation de ce huitième *opus* vient du fait que les Guardian Force, tout comme vos personnages, gagneront en expérience. Cela permettra de débloquer certaines deleurs capacités spécifiques qui prennent tout leur intérêt avec le système de Jonction. Nous vous en reparlerons lors du test, mais *grosso modo*, sachez que ce système permet de relier les magies aux caractéristiques de votre personnage afin de les accroître. C'est un peu complexe, certes, mais incroyablement riche. Tout cela est déjà fort attractit, mais ne perdons pas de vue que l'essence d'un jeu de rôle réside dans l'intérêt de son scénario. Celui de Final Fantasy VIII va en fait vous propulser dans la peau de deux héros fort différents mais aux destins mystérieusement liés.

LA BELLE Rinoa est la charmante pièce maîtresse du triangle amoureux de Final Fantasy VIII. Entre Seifer qui sait se montrer humain et Squall, totalement renfermé sur lui-même, son cœur balance.

Petite leçon de maths

Et Squaresoft est plutôt bien placé pour la faire... Totalement méconnue sur PC, cette boîte nippone domine le marché consoles, se positionnant comme le numéro 2 du jeu vidéo en général, derrière Electronic Arts.

240 000 000
Coût en francs de la production de Final Fantasy VIII.

17 000 000
Nombre total de jeux vendus appartenant a la saga Final Fantasy. Ce chiffre inclut les versions console et PC.

3 550 000
Les ventes de Final Fantasy VIII (version PlayStation) rien qu'au Japon. Évidemment, ce pays est une cible privilégiée

2 560 000
Les ventes de Final Fantasy VII (version PlayStation) de par le monde. Et pourtant le septième de la série était moins beau !

2001
L'annee où doit sortir le long métrage de Final Fantasy

180
Le nombre de personnes ayant travaille sur le huitième *opus*

La révolution des Jonctions

Le personnage principal se prénomme Squall Leonhart. Il est cadet dans l'une des académies SeeDs, une institution formant des mercenaires d'élite. Vous prendrez son destin en main à la veille de son examen final et découvrirez son petit monde : son internal rival Seifer, sa charmante instructrice Quistis et ses camarades de classe Selphie et Zell.

Cet univers sera cependant chamboulé par une rencontre avec l'impétueuse Rinoa qui entraînera nos héros au plus profond d'une guerre dévastatrice organisée par des forces aux motivations obscures. Le président de Galbadia (l'un des pays du monde), la sorcière Edea et même les directeurs des différentes académies SeeDs vont s'affronter sans pitié pour une raison qu'il vous faudra découvrir.

SHIVA La Guardian Force de la... de la... glace ! Bravo aux gagnants ; vous rejouez demain.

JAMAIS VU !

1 850 F TTC

3D BLASTER GE FORCE 256 ANNIHILATOR

Carte graphique AGP 2x-4x / 32 Mo
Processeur 256 bits GeForce NVIDIA
Réf : 2069411008

1 655 F TTC

VOODOO 3500 TV AGP

Carte graphique AGP / 3DFX Voodoo 3
128-bit / 16 Mo SDRAM / TV PAL
Réf : 15-110-794-08

TOUTE LA MICRO SANS SE BOUGER !

Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

Par **Carte bancaire sur le site** (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par **Téléphone au 0 825 019 029** (0,99F/min)
Par **Fax au 01 46 94 07 22** ou Par **Chèque** à l'ordre de RueDuCommerce SA

■ DÉPLACEMENT Un écran d'accalmie pour réorganiser votre inventaire avant l'enfer.

■ GRILLÉ ! La magie, c'est bien, mais les ennemis aussi savent s'en servir. Ici, votre adversaire n'hésite pas à refaire votre permanente.

La tâche sera d'autant plus difficile que Squall devra résoudre un troublant problème. Il lui arrive en effet de basculer avec ses compagnons dans le « monde des rêves ». L'endroit est en fait bien réel, même si le lieu et la date sont mal définis, mais nos amis ne sont plus eux-mêmes. Ils suivent les aventures d'un certain Laguna Loire et de ses amis. Pourquoi ? Comment ? Est-ce que le schimilimilibilick (*copyright* Coluche) qui tient dans la main, y tient dans la main ? Vous le saurez en finissant le jeu.

Ça ne fait aucun doute, Final Fantasy VIII possède tout ce qu'il faut sur le fond, les millions d'exemplaires vendus sur PlayStation le prouvent incontestablement. Reste à voir ce que donnera la forme.

Il faut dire que sur console, les deux derniers volets brillaient par leur réalisation. De nombreuses scènes cinématiques à couper le souffle, qui ont d'ailleurs incité Square à mettre un long métrage en chantier. Des villes en 2D magnifiques, des personnages au *design* hyper étudié, sans parler des effets lors des combats. La moindre invocation donne lieu à un déluge d'effets visuels renvoyant les sorts de n'importe quel jeu PC pleurer chez maman. Or, c'est justement à ce niveau que la précédente conversion avait lamentablement échoué, sous-exploitant largement nos 3dfx pourtant bien plus puissantes que la console Sony.

Mais rassurez-vous, la même erreur n'a pas été refaite, les personnages en particulier ayant été retravaillés. Pour le reste, cela dépendra de la concurrence du moment et surtout d'une question de goût : les joueurs PC accrocheront-ils aux jeux de rôle sauce japonaise ? Le succès en France de Final Fantasy VII version console le laisse présager, pourvu que Final Fantasy VIII PC vienne le confirmer. ■

- Frédéric Dufresne

■ COPAIN ! Rinoa est heureuse que vous l'aidiez dans sa révolution et elle le montre.

Q&R

MASAHIRO NAKAJIMA
Développeur en chef

Combien êtes-vous à travailler sur la version PC de Final Fantasy VIII ?
Nous sommes sept à travailler dans les locaux de Square Soft US à Irvine. La totalité de l'équipe est composée de programmeurs. Une personne développe les menus, une autre le son, deux, les graphismes et les autres adaptent le moteur. Nous avons aussi une grosse base de testeurs.

En quoi la version PC diffère-t-elle de celle de la PlayStation ?
La résolution est meilleure au niveau des cinématiques. Nous sommes passés du 320 x 200 au 640 x 480. Grâce aux fonctions des cartes accélératrices 3D, les textures des personnages sont plus détaillées et ne s'étirent plus. Nous avons aussi créé une petite application Windows pour permettre aux joueurs de découvrir Chocobo World, un mini-jeu donnant de nouveaux objets aux joueurs.

VOILA DE QUOI FAIRE VOTRE PREMIER ALBUM !

249 F*

Le retour de la bombe techno

249 F*

La bête de mix

129 F*

Le logiciel culte

149 F*

7500 samples libres de droits

5 minutes passées sur un logiciel Ejay sont suffisantes pour être définitivement contaminé par le virus !

Créez vos propres morceaux avec les plus incroyables des logiciels de musique et transformez votre PC en veritable Home studio. Tout a été fait pour que vous réalisiez le plus simplement du monde des mix d'une qualité exceptionnelle sans aucune connaissance musicale. Les interfaces simples et intuitives, les milliers d'échantillons musicaux, les nombreux outils de création révolutionnaires et les possibilités infinies des logiciels vous feront découvrir le plaisir d'être un acteur à part entière du monde de la musique.

Si vous voulez en savoir plus : Concours de mix, démos à télécharger, infos produits, forum, jeux sur : www.ejay.net

Publicité conseillé

CARNAGE Les Mécagardes ne font pas dans la dentelle pour repousser les assauts des mercenaires.

L'ange de la mort

Oni | Atmosphère manga pour une aventurière qui n'a peur de rien.

Pour info
- EDITEUR Take Two Int.
- DÉVELOPPEUR Bungie
- GENRE action/aventure 3D
- SORTIE 1er trimestre 2000

Les jeux mettant en scène une jolie héroïne au lieu d'un crétin *body-buildé* se multiplient. Le prochain pourrait bien être Oni, qui, dans un futur forcément technologique et oppressant, nous fera endosser la personnalité de la ravissante Konoko, mercenaire aux talents redoutables.

Après Tomb Raider et ses temples enfouis, après Rynn et son dragon, voici Konoko et son aptitude aux arts martiaux ! Les héros mâles semblent en passe de devenir une espèce en voie de disparition, mais, après tout, qui s'en plaindra ? Oni, mot japonais qui signifie démon, nous entraîne dans un futur proche où règnent les grandes multinationales (mais où vont-ils chercher tout ça ?). L'espionnage industriel a remplacé les grandes joutes politiques à la James Bond et les bons mercenaires se font payer à prix d'or pour s'emparer des secrets les mieux gardés. L'une des équipes les plus réputées en la matière est celle emmenée par la sublime Konoko. Cette jeune femme « au passé ténébreux et à l'avenir incertain » (je cite l'un des auteurs) va bien entendu accepter une mission de trop, une mission pourrie destinée à un kamikaze particulièrement suicidaire... Si Oni reprend le cadre désormais classique du *tomb-like* (jeu utilisant une vue semblable à celle de Tomb Raider), il semble destiné à amener le genre à de nouveaux sommets. Oni est tout d'abord le premier jeu d'envergure à se risquer dans l'atmosphère futuriste du cyberpunk l'*heroic-fantasy* tenant jusqu'à présent le haut du pavé. Cette ambiance futuriste glauque est assurée par une architecture particulièrement réussie. Pas de surprise, elle a été conçue par de véritables professionnels !

VOLEUSE DE FLINGUEURS Konoko a une façon inimitable de retourner les armes contre leurs propriétaires.

Un très grand talent

Les bâtiments sont immenses et toutes les installations qu'ils contiennent sont animées et peuplées par des personnages non joueurs capables de réagir. Dans une scène rappelant furieusement l'attaque de Cyberdine dans *Terminator 2*, les actions de l'hôtesse d'accueil, qui donne l'alarme avant de partir en lieu sûr, sont particulièrement impressionnantes. Mais bien sûr, le grand atout du jeu, c'est Konoko elle-même. Loin de se contenter d'être décorative, notre mercenaire préférée possède des capacités sans précédent. Spécialiste des arts martiaux, ses coups sont dignes des meilleurs jeux de baston, mais sa grâce et la fluidité de ses mouvements les laissent loin derrière ! Elle enfoncerait tous les Mortal Kombat du monde, avec sa manière de

Oni : les sources d'inspiration

Il ne faut pas torturer longtemps les auteurs d'Oni pour qu'ils avouent leurs sources. Fans de Mangas, il ont voulu transposer l'atmosphère de leurs bandes dessinées préférées. Voici donc les trois œuvres principales qui ont donné matière au développement de ce nouveau jeu d'action/aventure.

Cyber Ninja

Chef d'œuvre de Masamune Shirow, *Ghost in the Shell* met en scène une belle espionne cyborg aux activites très proches de celles de Konoko. Parente proche peut-être, mais elle a l'avantage de pouvoir devenir invisible.

Futur maudit

Cyborg egalement, Gally, héroine de *GUNM*, vit dans un futur encore plus sombre que Konoko et l'héroine de *Ghost in the Shell*. Pourtant, cette tueuse impitoyable a aussi un cœur sensible dans son corps d'acier.

Monde de rêve

Vision d'Escaflowe est incontestablement l'une des plus poétiques qui soient. Les créateurs d'Oni la revendiquent pourtant parmi leurs influences, pour ses superbes architectures et une commune fascination pour les créatures géantes.

■ **GARDE VOLANT** Hop, un petit roulé-boulé par dessus l'épaule. Et encore, ceci n'est qu'un aperçu modeste des capacités de la belle !

briser les cervicales des méchants entre ses jambes ! Et je ne parle même pas de cette capacité inédite de désarmer son adversaire pour retourner son arme contre lui ! Difficile à ce stade du jeu de préjuger de l'intelligence des ennemis. Dans la version que j'ai pu admirer, seules leurs capacités de combat étaient implémentées et elles étaient étonnantes ! Konoko aura fort à faire pour survivre dans cette ambiance hostile, surtout pendant dix-sept niveaux. Heureusement, de nombreux personnages non joueurs (qui sont décidément la grande nouveauté de ces dernières années) seront là pour lui prêter main forte. Les graphismes, vous pouvez le constater, sont superbes, Konoko est toute en rondeurs, et bien malin qui détectera le moindre pixel sur sa plastique parfaite. Si la partie aventure du jeu est à la hauteur de la partie action, Konoko aura largement de quoi faire de l'ombre à la célèbre Lara Croft ! ■

- Rémy Goavec

Q&R

QUINN DUNKI
Programmatrice de Oni

Est-ce difficile d'être une femme et de programmer des jeux ?
Le plus difficile est d'être prise au sérieux. Les autres programmeurs vous respecteront très vite si vous faites vos preuves. Il n'en va pas de même avec l'encadrement.

À votre avis, pourquoi si peu de femmes jouent-elles sur leur PC ?
Tout simplement parce que les jeux sont conçus par des garçons pour des garçons ! Tomb Raider est un petit miracle. Lara Croft est un fantasme masculin mais les femmes d'aujourd'hui se sont reconnues dans son attitude conquérante.

Comment Konoko se démarque-t-elle de Lara ?
Tout d'abord, le corps de Konoko a des proportions réalistes ! En outre, si comme Lara Konoko est une femme très forte, elle va se trouver confrontée à des choix très difficiles. En cela c'est vraiment un personnage féminin !

■ **PLASTICITÉ** Guerrière parfaite, Konoko devrait être capable de mouvements encore jamais vus sur PC.

■ UNE P'TITE PIQUOÛZE ? Les médecins soigneront vos blessures dans la limite de leurs stocks de médicaments.

Adrien, nettoyeur...

Half-Life : Opposing force | Retour musclé dans le centre de Black Mesa.

Pour info
- ■ EDITEUR Sierra
- ■ DÉVELOPPEUR Gearbox Software
- ■ GENRE *quake-like*
- ■ SORTIE janvier 2000

Opposing force, première extension officielle pour Half-Life, reprend l'histoire du meilleur *quake-like* de tous les temps en vous plongeant, cette fois, dans la peau d'un militaire. Entin, pas n'importe lequel puisque votre mission est très claire : éliminer Gordon Freeman !

Le tueur

Nom Shepard
Prénom Adrien
Âge 33 ans
Description 1 m 83, 82 kilos
Études formation militaire dans différents centres de l'armee americaine
Expérience a participé a differentes opérations commando durant la guerre du Golfe
Affectation actuelle nettoyer le centre de Black Mesa et éliminer Gordon Freeman
Atouts sa forme physique, son entraînement de tueur, son équipement
Faiblesses sa manie à foncer tête baissée, sans réfléchir
Compétences maîtrise des armes à feu, escalade, descente en rappel
Signe particulier ne quitte jamais son masque

Au cas où vous ne connaîtriez pas Half-Life, voilà en quelques mots de quoi il retourne. Half-Life fut le premier *quake-like* (jeu d'action en vue subjective) à disposer d'une véritable intelligence artificielle. En effet, les monstres ne se contentaient pas bêtement d'avancer pour vous mettre en pièces, mais disposaient d'une panoplie de mouvements et d'attaques qu'ils utilisaient au mieux selon la situation. De plus, ce fut le premier jeu du genre où l'on pouvait assigner des ordres à d'autres personnages. Doté d'un scénario et d'une réalisation soignés, il fut sacré meilleur jeu de l'année

■ DE LIANE EN LIANE Vu que les passerelles sont en mauvais état, il faudra doser vos sauts et le balancement de votre corde.

La cible

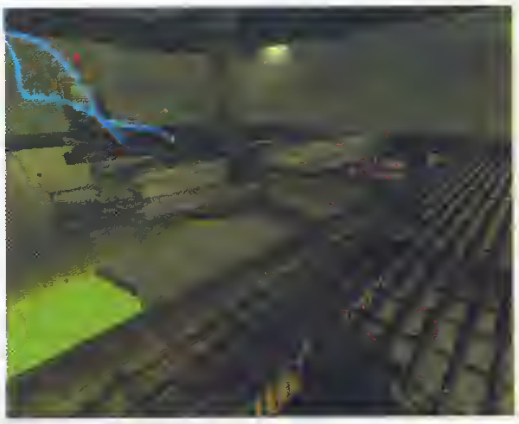
Nom Freeman
Prénom Gordon
Âge 29 ans
Description 1m78, 70 kilos
Formation agrégé en Sciences Physiques M.I.T. (Massachusets Institute of Technology)
Expérience travaux effectués dans différents centres scientifiques pour le gouvernement
Affectation actuelle assistant de recherche au centre de Black Mesa
Atouts son intelligence, sa capacité d'adaptation et son excellente forme physique
Faiblesses sa naïveté et sa manie à vouloir sauver tout le monde
Compétences résoudre, les yeux bandés, une équation du quatrième degré en une minute et 35 secondes
Signe particulier petite barbichette et lunettes

Tout comme Half-Life, Opposing Force est scénarisé, ce qui renforce le côté dynamique et favorise l'immersion dans son univers.

par de nombreux magazines (dont le nôtre). Fermons maintenant cette parenthèse et intéressons-nous à Opposing Force, première extension officielle (qui nécessite donc le jeu original pour fonctionner). L'histoire se déroule peu de temps après le début des événements survenant dans Half-Life. Suite à l'ouverture d'une brèche inter-dimensionnelle, le centre de recherche de Black Mesa est mis en quarantaine et l'armée est envoyée pour éliminer toute présence humaine. Vous, caporal Adrien Shepard, faites partie de l'expédition avec la mission spécifique d'éliminer Gordon Freeman (le scientifique que vous incarniez dans Half-Life).

Seul, sans armes mais dangereux !

Manque de bol, votre hélicoptère est attaqué par les *aliens* en cours de route, et vous vous écrasez. Seul survivant apparent de votre bataillon, il vous faudra traverser la base pour voir ce qui s'y est passé et



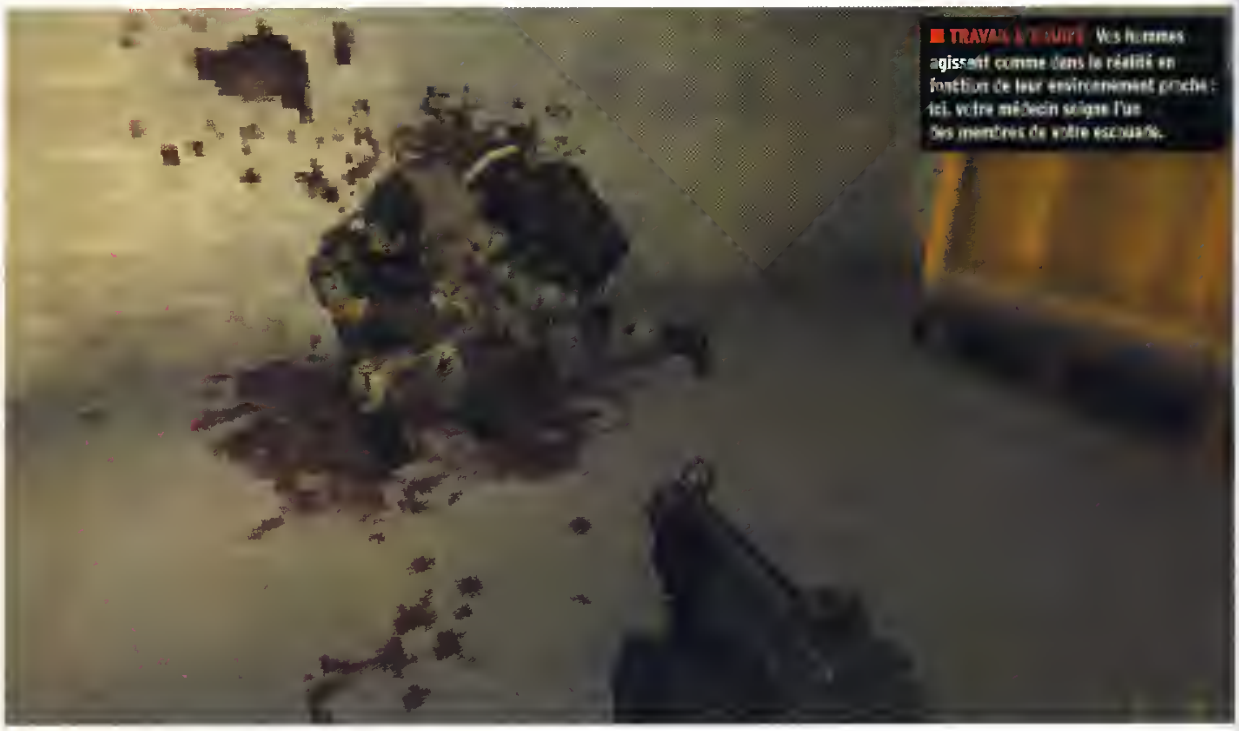
MARIOLAND Il n'est pas rare de devoir courir et sauter partout... Tout pareil que dans Mario !

remettre un peu d'ordre. Après une introduction mouvementée, vous vous retrouvez dans le complexe avec, comme seul compagnon, le scientifique qui vous a soigné. Bien sûr vous êtes totalement désarmé et perdu : bienvenue à Black Mesa ! Opposing Force garde les éléments qui ont fait le succès d'Half-life, à savoir une ambiance prenante, des ennemis intelligents et la possibilité d'assigner des ordres aux personnages que vous rencontrez.

Au chapitre des nouveautés, remarquons que vous pouvez maintenant diriger jusqu'à sept personnages en plus du vôtre, ce qui est tout de suite plus impressionnant. Si les ordres sont encore sommaires (« reste-là » ou « suis-moi »), l'intelligence artificielle saura remédier à cette lacune et vos compagnons prendront d'eux-mêmes des initiatives.

Notez que ces derniers se sont diversifiés, puisqu'en plus des agents de sécurité et des scientifiques habituels, vous pourrez dorénavant superviser des militaires spécialisés dans différents domaines (médecins, experts en démolition, hommes du rang, etc.). Votre armement a lui aussi subi un *lifting* puisque ce ne sont pas moins de vingt-trois armes qui seront

À CHACUN SON BOULOT Chaque corps d'armée participera à sa façon à votre progression. À vous de savoir protéger vos coéquipiers si vous voulez ne pas rester bloqué face à une porte fermée.



■ TRAVAIL D'ÉQUIPE Vos hommes agissent comme dans la réalité en fonction de leur environnement proche : ici, votre médecin soigne l'un des membres de votre escouade.

mises à votre disposition. En plus de la plupart de celles dont vous disposiez dans Half-Life (fusil à pompe, mitraillette avec lance-grenades, etc.), vous pourrez user d'une mitrailleuse à bande, gourmande en munitions mais dévastatrice, ainsi qu'un Desert Eagle à visée laser.

Vous découvrirez aussi au fur et à mesure de votre progression des armes d'origine extraterrestre, qui pour certaines auront leur vie propre. On peut citer dans cette dernière catégorie un croisement entre un lance-grenades et un lance-roquettes dont les munitions seront à récolter sur des plantes (voire des animaux !). Bien sûr, pour tester tout cela, rien ne vaut un bon ennemi, bien costaud et bien méchant. De ce point de vue, pas de regret à avoir puisqu'une nouvelle race d'extraterrestre fait son apparition. La bonne nouvelle, c'est que cette race ne s'entend pas du tout avec celle qui a auparavant envahi le complexe grâce à la porte dimensionnelle. La mauvaise, c'est qu'elle est bien plus intelligente et qu'elle vous donnera du fil à retordre.

Des millions de copains

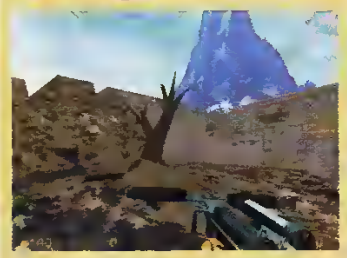
En effet, les monstres de cette race communiquent entre eux, et planifieront donc des attaques afin de vous faire passer de vie à trépas très rapidement. En plus des extraterrestres de tout poil, il vous faudra aussi compter sur des assassins humains (sortes de ninjas, habillés en noir, mais ayant troqué leurs *shurikens* par des mitraillettes) qui seront aussi là pour faire le nettoyage par le vide. Bref, vous n'allez pas chômer avec tous les ennemis qui vous attendront à chaque détour de

■ C'EST ICI LA FÊTE ? La séquence d'introduction de Half-Life : Opposing Force n'est pas sans rappeler le film *Predator*.

Moins cher, on peut pas !

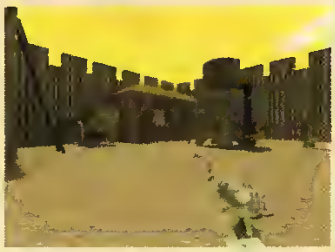
Alors que certains développent des extensions officielles payantes telles que Opposing Force, d'autres, pour se faire connaître, en distribuent gratuitement sur Internet. C'est le cas de Maverick Development qui a sorti l'une de ses extensions non officielles fin octobre et qui en prépare déjà une autre activement. Leurs différences avec les dizaines d'autres ? La possibilité de jouer en solo.

Redemption



Redemption vous offre la bagatelle de trente niveaux, de nouveaux sons, de nouvelles textures, bref quelques heures de plaisirs supplémentaires. Vous parcourez trois decors différents, à savoir l'Himalaya, un carnaval et une usine d'import/export. Pour télécharger le fichier de plus de 35 mégas http://www.maverickdev.com/redemdloads.shtml.

Wanted !



Règlement de compte à O.K. Half-Life C'est dans des petites villes tranquilles comme celle ci que vous évoluerez Remarquez le travail des développeurs qui ont déjà modélisé des armes d'époque. Les personnages seront eux aussi aux couleurs du thème abordé. De quoi retrouver l'ambiance western spaghetti de Outlaws, le seul *quake-like* du genre.

Pas de victoire, sans le bon accessoire

HAMMERHEAD™ FX
POUR PC

Les accessoires InterAct® sont conçus pour vous faire gagner. Haute technologie, précision, sensations, palpitations et montée d'adrénaline garanties.
Manettes, volants, joysticks... vous trouverez toujours l'accessoire qu'il vous faut pour aller plus loin dans le jeu.
La nature est bien faite, InterAct® aussi, n'oubliez pas l'essentiel.

Force Feedback Racing Wheel™
pour PC

V4™ Force Feedback Racing Wheel
pour PC

Cyclone™ Digital
pour PC et iMAC

L'essentiel est dans l'accessoire

Infos produits, concours, ...
3615 Interact (2,23F/mn)
0 825 834 880 (0,95F/mn)
www.interact-acc.com

Q&R

RANDY PITCHFORD
Chef designer

Comment vous êtes-vous retrouvé en charge du premier *add-on* officiel pour Half-Life ?
Nous travaillions sur un jeu appelé Prax War qui était assez similaire à Half-Life. Lorsque le projet a été annulé, Valve Software m'a contacté et m'a demandé si cela m'intéressait de développer une extension pour Half-Life. Notre équipe était heureuse de commencer un nouveau projet et les gens de Valve Software ont vraiment aimé les idées que nous avions eues pour Prax War.

Avez-vous travaillé directement avec l'équipe de Valve ?
Nous avons collaboré ensemble au début pour être sûr que le projet soit fidèle au monde de Half-Life. Ensuite, les gens de Valve nous ont laissé travailler comme bon nous semblait, et nous ont donné un coup de pouce à la fin pour que Opposing Force soit encore meilleur.

Pensez-vous qu'il y avait des choses à corriger dans Half-Life ?
En discutant avec Valve et des fans, nous nous sommes rendus compte que plusieurs choses auraient pu être faites de façons différentes. Nous avons donc profité de ce projet pour corriger quelques petites choses et faire d'Opposing Force une expérience inoubliable.

couloirs, sans parler des défenses automatiques de la base et autres pièges. Heureusement, vous aurez dorénavant à votre disposition de nouveaux mouvements. Il vous sera en effet possible d'utiliser un grappin afin de monter, vous balancer, voire de faire du rappel. Ces mouvements vous seront utiles tout au long du jeu et même parfois indispensables, certains endroits nécessitant que vous jouiez les Tarzan en vous balançant de cordes en cordes. Autre nouveauté, vous pourrez faire appel à des renforts *via* la radio au cas où la situation deviendrait incontrôlable.

Entraînement viril

Vous aurez aussi l'occasion de vous servir des armes se trouvant sur les véhicules tout comme dans Half-life, mais ne pourrez toujours pas les piloter. Que ceux qui s'inquiètent de la difficulté à maîtriser toutes les possibilités d'action du personnage se rassurent, Opposing Force dispose d'un tutorial qui, présenté comme un entraînement de *marines* avec le traditionnel serqent-chef bourru, vous familiarisera avec l'art du mouvement et du combat. Opposing Force semble donc digne d'Half-Life et nul doute qu'il saura vous donner le goût de retourner, une fois de plus, dans le complexe de Black Mesa. Il va être dur d'attendre les quelques semaines qui nous séparent de sa sortie, mais le jeu en vaudra sûrement la chandelle, tant ce nouvel *opus* semble prenant et bien réalisé. ■

- Pierrick Bellon

From Beyond

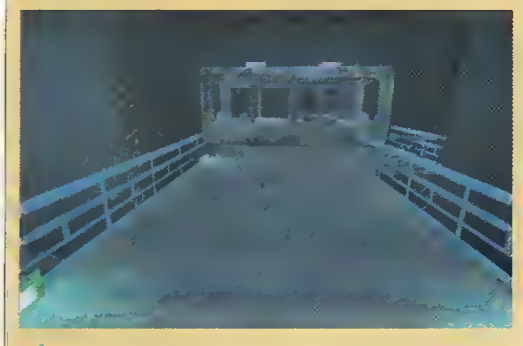
Vous connaissez ? A se demander si les développeurs d'Opposing Force ne se sont pas inspirés de ce monument de série Z.

Manoir délabré et monstres venant d'une faille interdimensionnelle, voilà le sujet de *From Beyond*. Ce film de série Z met en scène un savant fou qui a créé une machine permettant de voir dans les autres dimensions. Bien sûr, le contrôle de son expérience lui échappe et les habitants des dimensions arrivent sur Terre *via* son manoir. Heureusement, un héros veille et revient mettre de l'ordre dans tout cela au prix du lourd sacrifice de ses amis.

À la croisée des chemins

Opposing Force vous envoyant à la poursuite de Gordon Freeman, vous passerez sur ses pas à de nombreuses reprises. Voici trois exemples d'endroits que vous visiterez tous les deux mais à quelques minutes d'intervalle. Un peu de courage, vous arriverez peut-être à le rattraper !

Half-Life



MÉTRO, GOULOT...
C'est à bord de ce train que vous arriverez sur le lieu de votre travail dans Half-Life. Ce petit parcours vous permettra de voir les différentes zones du jeu et d'admirer le graphisme. Remarquez que lorsque Gordon passe, tout est calme.

AMBIANCE ÉLECTRIQUE
L'expérience a capoté et les monstres sont déjà tapis dans le noir, vous attendant de pied ferme. Gordon est passé du statut de scientifique à celui d'homme désespéré essayant de sauver sa peau. D'ailleurs, voilà un premier test qui se profile devant lui.

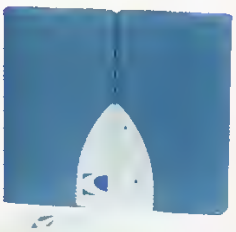
Opposing Force

MONSTRES, BASTOS...
Si le *design* est le même, la clientèle a quelque peu changé. Les couloirs du métro sont donc infestés d'aliens et il semblerait que cet agent de sécurité ne soit pas très fier. Remarquez, l'*alien* qui le dévore du regard y est peut être pour quelque chose.

TOUT RESTE À FAIRE
Malgré le passage de Gordon Freeman, les *aliens* n'ont pas tous été tués. À vous de voir si vous voulez sauver le scientifique ou lui coller une balle dans la tête. Car si votre mission de base était de tout éradiquer, la situation a quelque peu changé.

FUNBOX

By CIBOX



intel inside
pentium III

NETCLIC

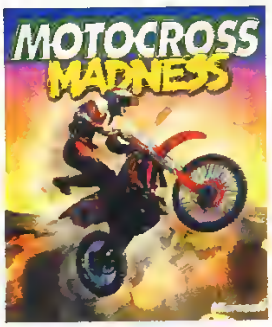
Service Intel WebOutfitter

Machine de Jeux musclée
cherche Joueurs passionnés...

processeur Pentium® III 500 Mhz (bus 133 Mhz), Mémoire vive 64 Mo SDRAM,
Disque dur 8,4 Go, Carte vidéo 32 Mo S3 SAVAGE, DVD 6x, Modem 56 Kbps,
Ecran 17'', Livré avec Windows 98, Works 4.5a, Dictionnaire Hachette Multimédia 99...
1 an d'accès illimité à Internet (hors coût de communications au tarif local).

+

+



Inclus :

Kit Microsoft comprenant :

Deux monettes Freestyle (USB), Jeu International Football 2000, Jeu Motocross Modness

AMIENS · AUBAGNE · AULNAY-SOUS-BOIS · AVIGNON LE PONTET · BETHUNE · BORDEAUX LE LAC · BORDEAUX MERIGNAC · BOULOGNE ST MARTIN · CAEN · CALAIS · CAMBRAI · DOUAI · DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE · ENGLOS · FONTENAY-SOUS-BOIS · GRENOBLE ECHIROLLES · GRENOBLE ST EGREVE · LA ROCHE SUR YON · LEERS · LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN · LE MANS · LENS VENDIN-LE-VIEIL · LOGNES · LYON LIMONEST · LYON ST PRIEST · MANTES BUCHELAY · MASSY · MELUN CESSON · MONTIGNY LES CORMEILLES · NANTES ATLANTIS · NANTES PARIOIS · NANTES REZE · NIMES · NOYELLES-GODAULT · PAU · PLAISIR · ROANNE · RONCO · ST BRIEUC · ST EMILION LIBOURNE · TOULOUSE PORTET S/GARONNE · VALENCIENNES PETITE-FORÊT · VANNES PLOEREN · VILLENEUVE D'ASCO VITROLLES

Boulanger

Maître de l'arcade

SEGA Rally 2 | La course mythique de la Dreamcast débarque enfin sur nos PC.

GARDEZ VOTRE SANG FROID Les courses de rallye, comme toutes les courses de voitures, sont extrêmement dangereuses et spectaculaires. SEGA Rally 2 l'est encore un peu plus puisque son principe même repose sur les dérapages... Contrôlés ou non d'ailleurs !

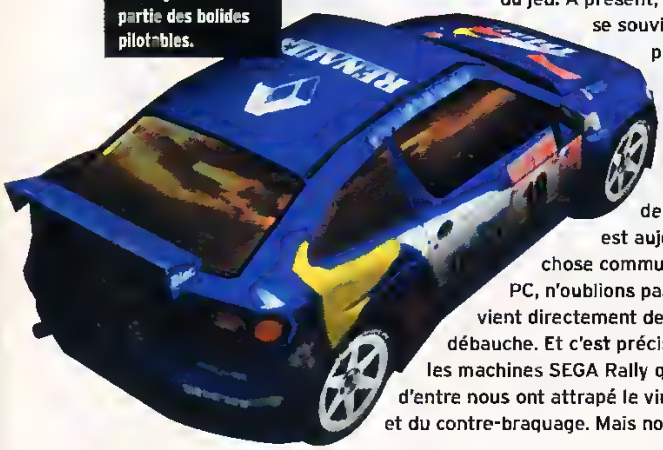
Pour info

- EDITEUR Ubi Soft
- DEVELOPPEUR SEGA
- GENRE course de rallye
- SORTIE disponible

L'univers des PC et celui des consoles continuent leur tente mixtion, s'échangeant allègrement leurs titres phares. L'arrivée sur nos machines de SEGA Rally 2 n'est donc ni une surprise ni une révolution mais un événement majeur appelant, comme il se doit, joie, tête et cotillons.

Avant toute chose, je tiens à désarmer les critiques naissant dans la bouche de nos lecteurs les mieux informés. Ceci n'est qu'une *preview* alors qu'à l'heure où vous lisez ces lignes, SEGA Rally 2 est en vente dans sa version définitive. Des forces obscures sont à l'œuvre dans cette affaire et, plutôt que de les détailler, disons simplement qu'elles n'ont rien à voir avec la qualité du jeu. À présent, que chacun se souvienne de ses premiers émois face aux énormes machines des salles de jeu. Car si le plaisir de la conduite est aujourd'hui chose commune sur nos PC, n'oublions pas qu'il nous vient directement de ces lieux de débauche. Et c'est précisément sur les machines SEGA Rally que la plupart d'entre nous ont attrapé le virus du braquage et du contre-braquage. Mais nos dérapages contrôlés ont-ils encore une chance de faire briller les yeux des zèbres virtuels ou le passage du temps a-t-il définitivement relégué au rang de banalité ces plaisirs fugaces jadis si prisés ? La réponse ne se fera pas attendre une seconde de plus : non, non, non et non, le temps n'a pas eu de prise sur ce titre exceptionnel.

COCORICO La Mégane fera partie des bolides pilotables.



PATINOIRE DE FOLIE Le contrôle des voitures est bien plus délicat lors des courses se déroulant sur neige... Oui l'eût cru ?

Toute forme de doute étant à présent dissipée, entrons plus avant dans les détails. L'intérêt principal de ce titre réside dans les sensations de conduite générées par les différences de revêtements et de conditions atmosphériques. Celles-ci s'étalonnent de la précision millimétrique d'une conduite sur asphalte sec aux figures acrobatiques liées aux surfaces gelées. Un vaste choix de véhicules s'offre à vous, permettant ainsi de

MULTITÂCHES Si l'on se fie aux apparences, SEGA Rally 2 est à la fois un simulateur de bagnoles et d'hélicoptères !

tester l'agilité d'une 306 ou la puissance d'une Subaru. Enfin, des réglages assez poussés peuvent être entrepris sur votre véhicule (direction, suspension, pneus, etc.). Toutefois, les choix de l'ordinateur sont suffisamment judicieux pour que le passage à l'atelier ne soit pas une obligation. La combinaison de ces éléments permet des expériences de conduite d'une richesse exceptionnelle. Mais ne nous y trompons pas, il s'agit bien là d'un jeu d'arcade comme en témoigne la prise en main très rapide, les différents modes de course (entraînement, contre-la-montre, championnat, etc.) et le peu de réalisme du pilotage.

Arcade roues motrices

En termes de données brutes, Sega Rally 2 supporte aisément la critique. Comptez pas moins de seize circuits pour aiguiser vos talents de pilote.
Les environnements (désert, neige, montagne, marais, etc.) sont classiques mais efficaces. Dans les écuries, une dizaine de bolides aux lignes agressives flatteront vos yeux et vos ego. Les différences de conduite se font nettement sentir, ainsi, n'espérez pas finir certains circuits si vous n'avez pas choisi le véhicule adapté. L'environnement graphique est agréable bien qu'un peu sobre à mon goût (pas de passage à tond dans la vallée des rois par exemple). De même, les effets climatiques

BRIEFING De cet écran, vous pourrez accéder aux paramétrages de votre voiture. Indispensable pour les perfectionnistes.

sont réussis mais on peut regretter que gouttes et flocons se volatilisent juste avant de toucher le pare-brise. Mais ne boudons pas notre plaisir, cette conversion sans risques est quasi parfaite et même les plus râleurs rallieront ce rallye-là. ■

- Marc Blondeau

SEGA Rally 2 rappelera à chacun ses premiers émois sur les bornes d'arcade.

CANYONS Fini le survol tranquille des *pod racer* (les engins volants de *La Menace fantôme*). Bienvenue sur le plancher des vaches où poussières et graviers règnent en maîtres.

Sable, flocons et confettis

Les amateurs de rallyes sont aisément reconnaissables : le visage buriné, la montre Camel Trophy au poignet et l'écharpe de tankiste autour du cou font d'eux une espèce à part. Mais, comme nous allons le constater, c'est parfois sous l'apparence hautaine d'un intello qu'il faut aller chercher la vraie bête de course. L'habit ne fait pas toujours le moine.

RALLYE DE FEU

■ Dans cet univers hostile, les moteurs s'échauffent vite, consommant des dizaines de litres d'eau et d'essence pour faire face aux éléments. On a parfois la chance de voir une gazelle traverser la route, mais c'est le plus souvent des adversaires coriaces qu'il nous est donné d'admirer.

RALLYE DE GLACE

■ Dans cet univers de glace les moteurs tournent au maximum, l'antigel est englouti par hectolitres dans le seul et unique but de survivre. La faune se résume à quelques lapins planqués sous la neige qui nous regardent passer avec appréhension. Les concurrents déchaînent leur talent pour sortir au plus vite de cet enfer

RALLYE MONDAIN

■ Le rendez-vous de l'élite, les moteurs sont chauds dès leur entrée en piste et atteignent des températures incroyables sous l'effet conjugué du champagne et de la vodka Les gazelles sont nombreuses et de toute beauté mais les concurrents sont sournois et prêts aux manœuvres les plus inavouables.

VOYAGEZ CHEZ VOUS !

Avec @Mania

By UNIKA
Micro-ordinateurs

9 TELECOM

Service Int.el WebOutfitter

2000 €

(SOIT 13119,14 FRS)

processeur Pentium® III à 600 Mhz (Bus 133 Mhz). Mémoire vive de 64 Mo PC 133. Disque dur 8 Go ATA 66. Vidéo partagée Intel i810 e. DVD-Rom 6X. Modem 56 kbps. Ecran 17''. Livré avec Windows 98, MSWorks 2000.

OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Appareil photo numérique AGFA ephoto 780

+

Caméra PHILIPS VESTA

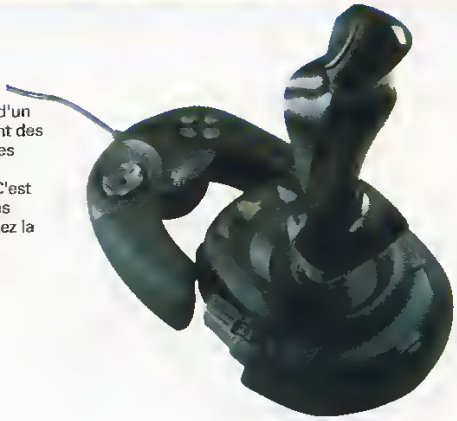
INCLUS

Taux légale au 01/01/99 1 euro =6,55957 francs.

AMIENS ANGERS AUBAGNE AULNAY-SOUS-BOIS AVIGNON LE PONTET BETHUNE · BORDEAUX LE LAC BORDEAUX MERIGNAC BOULOGNE ST MARTIN CAEN CALAIS CAMBRAI DOUAI DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE ENGLOS FONTENAY-SOUS-BOIS GRENOBLE ECHIROLLES GRENOBLE ST EGREVE LA ROCHE SUR YON LEERS LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN LE MANS LENS VENDIN-LE-VIEIL LOGNES LYON LIMONEST LYON ST PRIEST MANTES BUCHELAY · MASSY MELUN CESSON · MONTIGNY LES CORMEILLES · MULHOUSE NANTES ATLANTIS · NANTES PARIDIS NANTES REZE NIMES · NOYELLES-GODAULT ORMESSON OSNY PAU PLAISIR RENNES ROANNE RONCO ST BRIEUC ST EMILION LIBOURNE TOULOUSE PORTET S/GARONNE · TROYES VALENCIENNES PETITE-FORÊT VANNES PLOEREN VILLENEUVE D'ASCQ VITROLLES

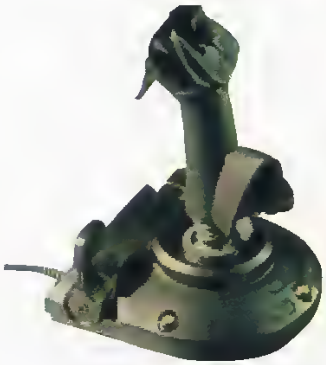
Boulanger

290 FRS
SAÏTEK
SP 550



- Le SP 550 est la combinaison d'un Joystick et d'un Joypad, offrant des fonctions optimales et adaptees tant aux joueurs occasionnels qu'aux joueurs plus assidus. C'est le "COMBO" idéal pour tous les types de jeux. Que vous utilisiez la manette seule ou que vous combiniez l'ensemble, les compétences du SP 550 vous satisferont pleinement.

399 FRS
SAÏTEK
CYBORG STICK USB



- Saitek vous presente le premier Joystick adapté aux droitiers comme aux gauchers. Veritable interface entre l'homme et la machine, ce cyborg 3D s'adaptera à la taille et à la hauteur de votre main. Idéal pour tous les types de jeux, il vous apporte précision et performance. connexion USB

1390 FRS
HEWLETT PACKARD
CD-WRITER PLUS 8210I 4X4X24

La solution IDE hautes performances
Memoire tampon 2 Mo
Livre avec 8 logiciels pour une plus grande utilisation (creation de CD, Formatage rapide de CD, Recuperation automatique des donnees en cas de panne, creation multimédia, gestion et indexage des donnees, création personnalisee de CD musicaux, création personalisee d'etiquettes) ainsi qu'1 CD-R et 1 CD-RW.

99 FRS
MITSUI
TECHNOLOGIE GOLDENDYE

Pack de 10 CDR 74 mn certifie 8x
" Le cedérom du PRO "

2990 FRS
PSION
REVO

- Soyez organisé
  - Agenda : Emploi du temps avec 5 vues différentes : quotidienne, hebdomadaire, mensuelle, tâches et anniversaires. Synchronisation avec des agendas PC
  - Contacts : Noms et numéros importants à portee de main.
  - Calepin . Notez vos idées et retrouvez les instantanement lorsque vous en avez besoin.

- Soyez Connecté
  - a votre Email : envoyez, recevez des messages a tout moment avec votre telephone mobile ou en synchronisant Revo avec votre PC
  - au Web : surfez sur Internet et visitez le site www psion.net pour connaître l'actualite, la météo...
  - a votre PC : placez-le dans la station d'accueil pour sauvegarder et echanger des documents, synchroniser vos Emails, agendas et contacts

- Soyez Revo
  L'Assistant Personnel branché
  - ultra-fin, il se glisse dans une poche
  - 200 grammes
  - clavier ergonomique

- Revo est fourni avec
  - des batteries rechargeables intégrées
  - une station d'accueil et un logiciel de connexion PC
  - un adaptateur secteur

AMIENS ANGERS AUBAGNE AULNAY SOUS-BOIS · AVIGNON LE PONTET BEZIERS · BORDEAUX LE LAC BORDEAUX MERIGNAC
LOGNE ST MARTIN CAEN CALAIS CAMBRAI · DOUAI · DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE ENGLOS FONTENAY-SOUS-BOIS · GRENOBLE
ECHIROLLES · GRENOBLE ST EGREVE LA ROCHE SUR YON · LEERS · LE MANS LA CHAPEL E ST AUBIN LE MANS · LENS VENDIN-LE-VIEIL
LOGNES LYON LIMONEST LYON ST PRIEST · MANTES BUCHELAY MASSY MELUN C SSON ·MONTIGNY LES CORMEILLES MULHOUSE
NANTES ATLANTIS NANTES PARIDIS NANTES REZE NIMES NOYELLES GODAULT ORMESSON OSNY · PAU PLAISIR RENNES
ROANNE · RONCO ST BRIEUC ST EMILION LIBOURNE · TOULOUSE PORTET S/GARONNE TROYES VALENCIENNES PETITE-FORÊT ·
VANNES PLOEREN VILLENEUVE D'ASCQ VITROLLES

Boulanger

Caprices de

Tomb Raider IV : la Révélation finale

C'est bien une fille, elle est en retard !

NE NOUS ABREUVEZ PAS de lettres d'insultes, nous aussi, nous sommes déçus de ne pas avoir le test de Tomb Raider IV ce mois-ci ! Heureusement, Eidos nous a lancé un petit os à ronger en nous confiant généreusement un niveau supplémentaire, un extrait de la biographie officielle de la belle, la démo exclusive et des infos toutes chaudes sur les nouveautés du jeu. De notre côté, nous vous avons dégoté quelques jolies photos de Lara Weller (LA Lara Croft officielle). Vous arriverez bien à tenir jusqu'en décembre, non ?

fille

■ **FAITES LA GUERRE** Pas l'amour ! Enfin, nous sommes sûrs que Lara sait concilier les deux.

■ **MALPOLIE** Voyons Lara, ce n'est pas joli-joli de montrer du doigt.

Naïfs que vous êtes ! Je suis sûr que vous vous imaginez que créer un personnage qui devienne une véritable star internationale est le rêve de tous les créateurs de jeux vidéo ! Eh bien vous avez tout faux ! Au contraire, nos amis de chez Core Design en perdent le sommeil ! Leur plus grande crainte : que Lara, le personnage médiatique, Lara l'héroïne de BD, et bientôt Lara la star de cinéma, ne prennent le pas sur Lara, le personnage du jeu vidéo Tomb Raider. Du coup, le mot d'ordre de Tomb Raider IV sera « retour aux sources ». Le producteur du jeu, Mike Schmitt, nous le confirme, Lara va redevenir archéologue ! C'est vrai qu'à force de voyages autour du monde, Lara finissait par ressembler à une James Bond girl plus qu'à la scientifique au sang froid que le premier jeu nous avait fait aimer ! C'est donc une opération de fouilles en Égypte qui va cette fois-ci tout déclencher.

Réveiller l'esprit maléfique d'un dieu égyptien, quelle maladroite cette Lara !

Pour se faire pardonner d'avoir repoussé le test de Tomb Raider IV au mois de janvier, notre ami Mike a consenti, après quelques heures de torture raffinée, à nous révéler quelques éléments du scénario.

■ **BONNES HABITUDES** La visée automatique est toujours là, mais face aux squelettes, ça ne suffira pas. Innovez !

MAUVAIS GENRE Le professeur Von Croy a de bien mauvaises fréquentations.

PRETTY WOMAN OK, OK, je me rends. Faites de moi ce que vous voulez.

Lara ne va plus se lancer à la poursuite d'un gros vilain qui veut être le maîîîître du monde, mais essayer de réparer ses propres bêtises. C'est elle qui, en ouvrant une tombe récemment mise à jour, a libéré l'esprit d'un dieu égyptien très antipathique, la grosse maladroite ! Cette histoire sera reliée à celle du *tutorial* où vous dirigerez une jeune Lara de 16 ans (avec bermuda, couettes et tout et tout) déjà très sûre d'elle. La jeune aristocrate anglaise s'étant découvert une passion pour l'archéologie, convainc ses parents de financer l'expédition d'un savant renommé, afin que celui-ci l'admette parmi ses élèves en dépit de son jeune âge.

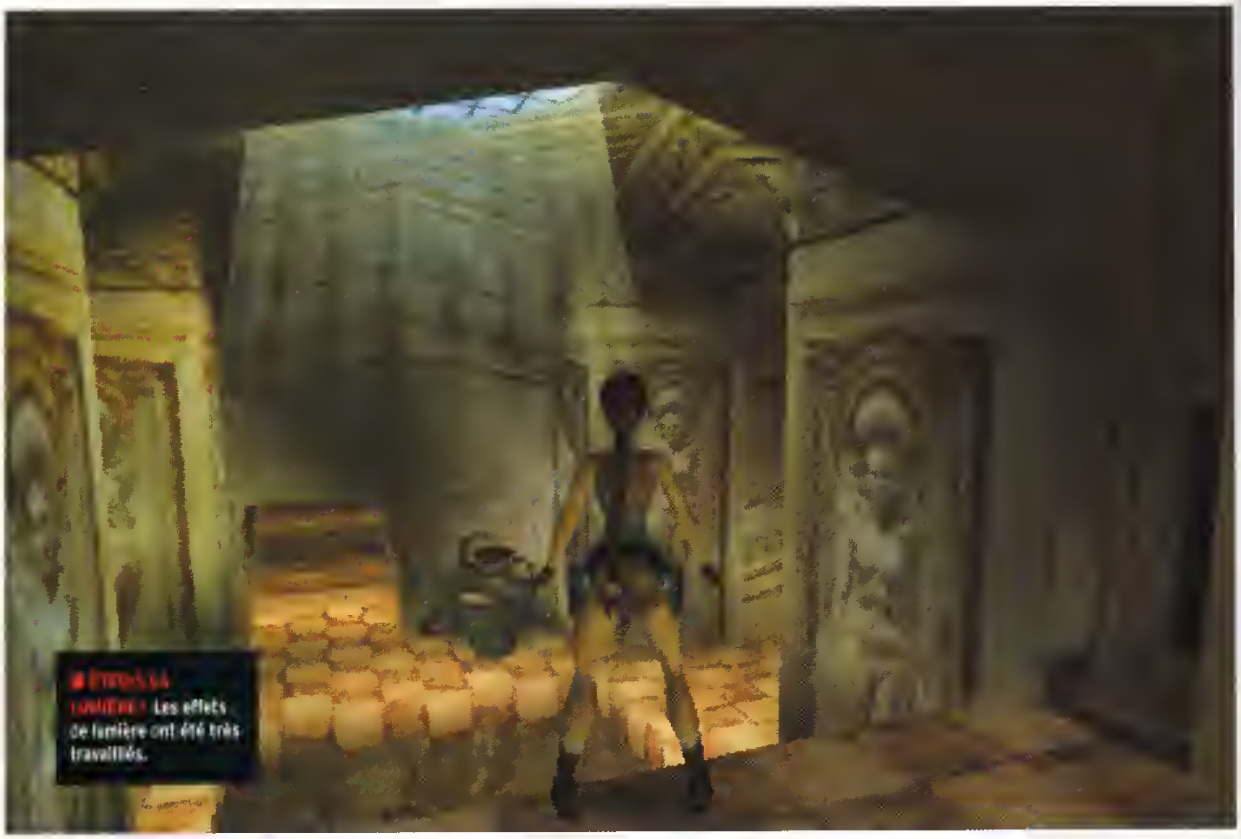
Conséquences imprévues

Hélas, si ce voyage s'avère très instructif en matière de fouilles, de tir ou d'escalade, il va avoir des conséquences tragiques. Le vieux professeur va très mal tourner, si mal que l'on devrait le retrouver un peu plus tard dans le rôle de l'ennemi juré de notre amie. Un scénario encourageant, qui ne sera rien si l'on ne sort pas de la bouillie pixellisée de l'épisode précédent. Grâce en soit rendue aux dieux antiques, les développeurs de Core se sont rendu compte que la 3D avait fait des progrès depuis 1996 ! Plus sérieusement, la décision majeure a sans doute été d'affranchir l'élaboration de la version PC du jeu de celle de la PlayStation. Cela nous permettra donc d'admirer sur nos ordinateurs des images enfin dignes de leur puissance !

Comme j'ai déjà pu le constater, les objets comporteront enfin des surfaces réfléchissantes, les textures seront fines à souhait, et la gestion des éclairages a été entièrement repensée. Une pièce pourra enfin être éclairée de plusieurs endroits à la fois, ce qui est tout de même un soulagement lorsqu'on passe son temps à chercher des objets partout ! Dois-je vraiment revenir sur Lara elle-même (et pas de mauvais esprit !) ? La nouvelle technique du « single skin » (une seule peau) a supprimé les quelques aspérités qui restaient encore sur ce corps de déesse. Une bonne douzaine de mouvements ont aussi été ajoutés, ce qui permet

GESTE MALHEUREUX C'est fou le nombre d'ennuis que peut attirer un Ankh mal placé. On devrait prévenir les gens. Ça éviterait les accidents domestiques.

Tomb Raider IV nous rappelle enfin que Lara est une archéologue et pas une James Bond girl !



■ **EFFETS DE LUMIÈRE** Les effets de lumière ont été très travaillés.

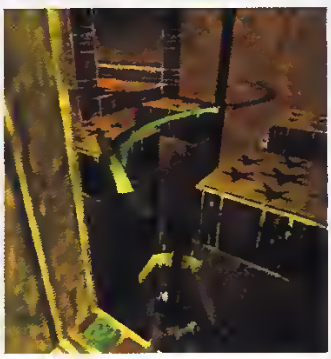
Le jeu PC, libéré de l'influence de la PlayStation, va enfin afficher des graphismes dignes de nos machines !

non seulement de donner plus de vérité à la demoiselle mais va nous éviter pas mal d'énervements lors d'actions délicates. Elle est désormais capable de grimper à la corde, d'escalader des mâts et surtout de se servir de ses bras de façon indépendante, notamment pour franchir un espace entre deux blocs. Petite déception en revanche pour les joueuses (et les fans de concours de tee-shirts mouillés), Lara ne portera cette fois que son célèbre ensemble short brun et petit haut verdâtre. Les adversaires humains vont être rares, pour laisser la place à des ennemis plus « couleur locale », à savoir statues, squelettes, momies et autres monstres typiquement égyptiens.

N'oublions pas l'intelligence artificielle. Les ennemis seront de vraies teignes, qui passeront outre les obstacles pour vous poursuivre jusqu'en enfer - littéralement ! Heureusement, le nouvel arsenal va venir à point pour s'en débarrasser. Le flingue *sniper*, que vous pouvez découvrir dans la démo, semble encore plus pratique en extérieur. Tant mieux, car c'est pile l'arme qu'il nous faut pour exprimer à Mike Schmitt notre déplaisir de ne pas pouvoir vous offrir le test ce mois-ci ! Le temps de lui expliquer, et on se retrouve le mois prochain avec Lara toute à nous, promis ! ■

- Rémy Goavec

■ **L'ÉGÉRIE DE JOHN WOO** Si elle arrête d'éliminer des espèces en voie de disparition, Lara reste une flingueuse de talent. Arriverez-vous à tenir le rythme ?



■ **SUR DES RAILS** Le nombre d'acrobaties a été réduit mais tout de même pas supprimé.

Lara mise à nu

Tout sur la jeunesse de Lara

La jeune Lara, fille de Lord Henshingley Croft, fut élevée dans l'atmosphère cotonneuse de la haute aristocratie britannique. Couvée, choyée et surprotégée, elle s'ennuyait ferme entre les soirées mondaines et la surveillance de ses dames de compagnie. De l'âge de 11 à 16 ans, elle étudia au collège de filles de Wimbledon. Ses parents décidèrent alors de l'envoyer dans un pensionnat renommé, perspective qui ne fit que renforcer la fibre aventureuse de la jeune fille. L'essentiel de son dernier été de liberté fut consacré à des activités de plein air, comme la construction de cabanes dans les arbres, l'équitation, la baignade dans les rivières du domaine familial, domaine qu'elle avait déjà passé au peigne fin. De tempérament solitaire, Lara partait souvent de bon matin, disparaissant jusqu'au dîner. À son retour, notre garçon manqué surprit un soir une conversation entre ses parents. Ceux-ci, inquiets du manque de sérieux de la jeune fille, envisageaient de l'envoyer passer quelques semaines en Europe avec sa tante, institutrice au village voisin, pour qu'elle y visite quelques sites renommés. Tout excitée à l'idée de ce voyage, Lara n'appréciait guère l'idée d'être accompagnée d'une vieille fille collet monté comme sa tante ! Des sermons continuels et une

UN PEU D'HUMOUR
Une fille de Lord anglais qui fait des pieds de nez ? Vraiment, tout fout le camp aujourd'hui.

■ **LES YEUX REVOLVER** Dites jeune fille, vous permettez que je vous remette cette mèche en place ? Non ? Tant pis...

Le vieux savant se réjouissait autant de la l'arrivée de la jeune fille que de celle du chèque.

surveillance de tous les instants lui paraissaient une perspective cauchemardesque !

En regardant autour d'elle, cherchant désespérément le moyen d'échapper à ce sort funeste, Lara tomba sur un numéro du *National Geographic*. Sur la couverture, elle vit la photo du professeur Werner von Croy, célèbre archéologue qui, l'année précédente, avait donné dans l'école de Lara une conférence qui l'avait marquée à jamais. Lisant l'article, Lara découvrit que Croy préparait actuellement une expédition en Asie, devant le mener jusqu'à un site fraîchement découvert au Cambodge. Incapable de se contenir plus longtemps, Lara fit irruption au salon, brandissant l'article sous le nez de ses parents stupéfaits. Arguant de futures études d'histoire et de l'apport immense que serait cette expérience, Lara exigea qu'ils se débrouillent pour qu'elle puisse accompagner Von Croy dans ce périple. D'abord amusés, ses parents durent se rendre à ses arguments, d'autant que la réputation sans tache de Von Croy leur inspirait une partaite confiance. Lord Croft écrivit donc une longue lettre au professeur, lui offrant une aide financière non négligeable en échange de la participation de sa fille à l'expédition. La réponse de Von Croy ne se fit pas attendre, le vieux savant se réjouissant presque autant de la présence de la jeune fille que de l'arrivée du gros chèque promis par Lord Croft.

C'est ainsi qu'il fut décidé que Lara accompagnerait Von Croy au Cambodge... ■

LES JOIES DE L'ARCHÉOLOGIE
Euh... Lara, tu peux te pousser un peu, on ne voit pas bien la superbe colonne derrière toi ?

Un PC pour Noël

Comment se faire offrir un PC ? | Tous les trucs et astuces ignobles révélés !

Amenez le sujet...

Avec Internet, vous devriez forcément réussir à faire envie à vos bienfaiteurs.

FICHE CUISINE
■ Votre mère a concocté un merveilleux gratin de vessie d'oie, malheureusement, raté.
- On trouve toutes les recettes de cuisine possibles et imaginables sur Internet

UNE BOMBE PASSE
■ Vous regardez la télé quand passe une superbe actrice qui fait siffler votre père d'admiration.
- Et dire qu'elle est à poil sur Internet !

UN CANON REPASSE
■ Votre copine soupire devant Brad Pitt.
- J'ai un copain qui lui a parlé pendant deux heures sur Internet... Il va même lui envoyer une photo dédicacée

Parce qu'un PC digne de ce nom vous coûtera toujours trop cher, parce que tout le matériel qui gravite autour est hors de prix, parce que vous êtes un peu grippe-sou, nous vous offrons les solutions à vos problèmes pécuniaires : faire « raquer » vos parents, votre boss ou votre compagne. Suivez le guide...

C'est vrai, quoi, saliver devant son *Gen4 PC*, fantasmer sur les captures de tous ces jeux, ce n'est sain ni pour le corps ni pour l'esprit. Surtout quand on n'a chez soi qu'une machine à peine plus sophistiquée qu'un Minitel monochrome.
Alors pour tous les démunis du PC et ceux pour qui un jeu en 3D est synonyme de soirée diapos, nous offrons la possibilité de passer du paléolithique à l'ère moderne.
Le problème, évidemment, c'est que marchander avec ses parents ou sa copine pour se faire payer, ou avoir le droit d'acquérir l'objet du délit n'a rien d'une sinécure. Mais rassurez-vous, si on laisse sa bonne conscience de côté, c'est tout à fait possible.

La voie royale

Le rêve, c'est bien sûr de se faire carrément offrir le PC, double Airbag et ABS de série. Pour ça, la meilleure technique, c'est de préparer le terrain quelque temps avant en montrant à quel point cet « outil du XXIe siècle » va être utile à ceux qui vont vous l'offrir.
Rien de plus simple, vous allez pouvoir mettre en avant un tas de trucs chouettes. Vos parents sont dans le rouge à la banque tous les 2 du mois, eh bien, grâce au PC, ils vont pouvoir gérer habilement le patrimoine familial.

Autre exemple, à chaque fois que votre père s'échine à écrire une lettre d'insultes aux impôts ou autres réjouissances de ce style, vous lui expliquerez qu'avec un PC muni d'une imprimante, ce serait plus rapide, plus propre et qu'il serait pris plus au sérieux.

Internet = téléphone ?

Bref, entre la bureautique, le montage des photos de vacances et Internet, vous aurez le choix. Ce dernier argument fonctionne particulièrement bien avec les filles, en général, très attirées par ce nouveau moyen de communication. Si vous voyez que votre copine mord à l'hameçon, dites-lui que vous passerez énormément de temps à l'initier. N'ayez crainte, après quatre ou cinq plantages d'Internet

N'Y ALLEZ PAS !

Assise à son bureau depuis quatre bonnes heures, votre copine s'arrache les cheveux en remplissant la feuille d'imposition.

Explorer ou de Netscape, elle lâchera l'affaire et vous serez tranquille. Dans un autre genre, il est de bon ton de faire mousser un voisin, conspué par les parents ou la copine, qui lui, a su se mettre à la page en se dotant d'un ordinateur. Mais si faire passer sa famille, ou son amie, pour des ringards est un argumentaire fiable à long terme, il y a tout de même de gros risques de baffes à court terme !

Lancez un maximum d'applications en tâche de fond et montrez la lenteur de la dernière encyclopédie.

Contre-arguments

Percez les défenses ennemies. Attention, sérieux indispensable durant toute l'opération !

■ « Mais mon chéri, l'ordinateur, ça abîme les yeux, non ?
– Oui maman mais seulement si le moniteur est de mauvaise qualité, c'est pourquoi il est important d'investir dans un écran de marque et de grande taille »

■ « Non, trop cher !
– Mais enfin papa sans la maîtrise de l'outil informatique, je ne pourrai pas devenir ce cadre supérieur (salaire . 350 000 francs) à la stature altière (costume Armani : 12 000 francs) et à la prestance si raffinée (effet Gymnase Club) »

■ « Si c'est pour trouver des filles nues sur Internet, pas question !
– Voyons chérie, j'ai déjà la plus belle femme du monde à la maison . »

Enfin, vous pouvez faire miroiter que non seulement le PC sera utile à ceux qui vont vous l'offrir, mais qu'en plus, votre frère, votre sœur ou votre enfant (rayez la ou les mentions inutiles) pourront s'épanouir devant de somptueux logiciels ludo-culturels, voire culturels tout court. N'hésitez pas également à mettre en avant les résultats scolaires catastrophiques de ces derniers et à appuyer vos propos en inventant une étude qui stipule, par exemple, que la moitié des grands P.-D.G. français possédaient un PC à 16 ans. Faites alors remarquer à votre interlocuteur qu'il serait dommage qu'il prive la chair de sa chair de toutes ses chances à cause d'une sombre histoire d'argent. C'est immonde, mais les faire culpabiliser peut s'avérer efficace.

Mais une fois le PC en poche, il va falloir le maintenir en état. Voici donc quelques conseils pour obtenir les extensions et périphériques indispensables.

Processeur et mémoire vive

Pour que les intéressés comprennent à quel point votre ordinateur est lent alors que c'était une véritable bombe il y a à peine deux ans, il faut forcément donner dans la démonstration. Mais avant de commencer, et pour convaincre votre audience, pensez à lancer un maximum d'applications en tâche de fond (traitement de texte, logiciel de retouche d'image, jeux, etc.).

Ainsi, vos parents constateront qu'il leur est impossible de calculer leurs itinéraires routiers des prochaines vacances tranquillement et votre copine se rendra à l'évidence : elle ne peut consulter le catalogue multimédia des 3 Suisses correctement. Voilà, le tour est joué !

La carte 3D

Voilà un périphérique dont l'utilisation échappe certainement à vos bienfaiteurs. Pour vos parents, dites que c'est pour que vos graphiques de maths, vos calculs de courbe et pour que vos parallèlépipèdes rectangles soient plus beaux. Pour votre copine, c'est plus compliqué, mais vous pourrez

Le VRAI challenge

Essayer de berner ses parents ou sa copine, ce n'est pas trop risqué puisqu'ils vous aiment. Si vous voulez un vrai défi, tentez donc le coup avec votre patron. Lui, normalement, il ne vous aime pas !

SE FAIRE OFFRIR UN PC PAR SON PATRON EN QUELQUES LEÇONS...

■ Le soir, lorsque vous restez après la fermeture des bureaux pour jouer à Ages of Kings, tranquille, votre patron, naif, croit que vous faites des heures sup' et vous quitte la larme à l'œil. Pourquoi ne pas lui suggérer de vous offrir un PC, afin que vous puissiez abattre ce travail monumental dans vos pénates ? Préparation de dossiers tout propres, fignolage du travail en cours (en dehors des horaires de bureau), présentations multimédia (la classe !), les arguments ne manqueront pas pour lui faire lâcher le budget necessaire... Désole, on a trouvé aucune idée valable pour lui faire acheter les jeux !

toujours lui avancer que, avec, il sera possible de visualiser les photos du petit, mais tout en 3D.

Le scanner

Affirmez avec certitude à votre mère que le seul moyen de remonter votre moyenne générale c'est de faire des dossiers propres avec plein d'illustrations. Sinon, ça sert aussi à scanner les photos de famille et à les envoyer sans frais (rappelez à votre audience qu'un retirage coûte environ cinq francs).

Pour convaincre votre copine, c'est beaucoup plus dur sauf en lui expliquant qu'avec un scanner (et un logiciel de retouche d'image), vous pourriez faire disparaître les petites imperfections qui apparaissent sur son visage sur certaines photos (c'est l'argument décisit ou la grosse claque !).

Le joystick

Là, c'est plus dur. Seul salut, faire croire que vous voulez devenir pilote et parler de Flight Simulator ou de Falcon 4.D en affirmant qu'ils ont tous commencé avec. Maman pourra alors être fière de son tiston et la copine pourra rêver à un beau pilote de chasse (tiens, vous pourriez louer *Top Gun* au vidéo club du coin).

Le modem

Insistez sur le fait qu'on peut tout acheter moins cher et en avant-première sur Internet. Mettez également en avant que le réseau des réseaux est le moyen le plus branché de communiquer. Votre chérie pourra ainsi envoyer des e-*mails* à ses copines, voire en rencontrer de nouvelles sur des forums de discussions (faites attention quand même à ses fréquentations par la suite...).

Le graveur

Expliquez que vous vous servirez uniquement du graveur pour faire des copies de sauvegarde des dossiers importants de papa ou des CD audio que Poupette, le caniche royal de votre mère, pourrait malencontreusement endommager. Si ça ne marche pas, vous pouvez toujours dire que les photos gravées sur CD prennent beaucoup moins de place que les 33 albums au fond du placard !

Les jeux

Pour la stratégie, parlez de tactique militaire et dites que vous voulez faire Saint-Cyr.

Pour l'action, parlez de vos réflexes psychomoteurs déticients (quelques semaines avant, cassez quelques trucs par inadverfance). Vous pouvez aussi dire que vous voulez améliorer les finances du couple en devenant pigiste à *Gen4 PC* mais que, pour être embauché, il vous faut vous entraîner à écrire des tests de jeux...

Ces conseils marcheront plus ou moins bien selon la crédulité de vos interlocuteurs et votre assurance dans leur mise en œuvre.

N'hésitez pas à nous taire part de vos résultats en la matière et du nombre de claques reçues... ■

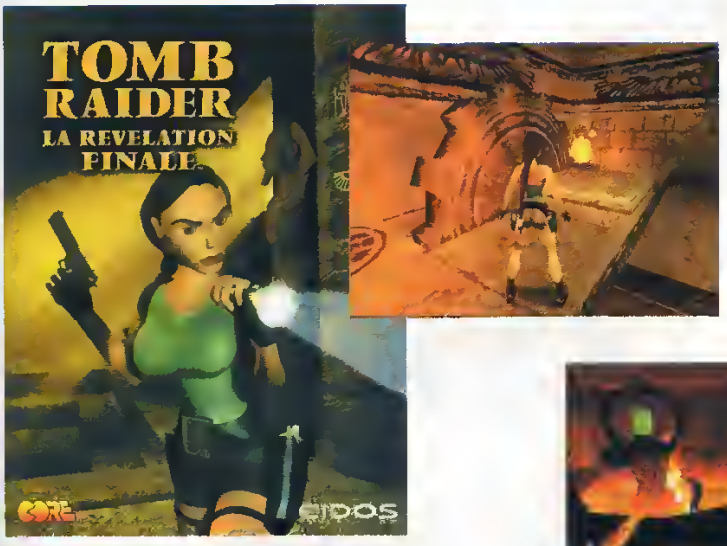
- S. Prince, S. Tasserie & C. Gasperini

Faire passer votre famille, ou votre compagne, pour des ringards est un argumentaire fiable à long terme, même s'il y a risque de baffes à court terme.

Merci à Corine Tissier, Sophie Grimaud, Sébastien Tasserie et Régis Paillard pour leur brillante prestation.

Auchan + EIDOS INTERACTIVE

LA SÉLECTION TOMB RAIDER : LA REVELATION FINALE



LA SÉLECTION THE NOMAD SOUL

LA SÉLECTION TOMB RAIDER I-II-III

LA SÉLECTION REVENANT

LA VIE AUCHAN

Auchan + Microsoft®

LA SÉLECTION AGE OF EMPIRES II

LA SÉLECTION FLIGHT SIMULATOR 2000

Auchan + GT Interactive Software

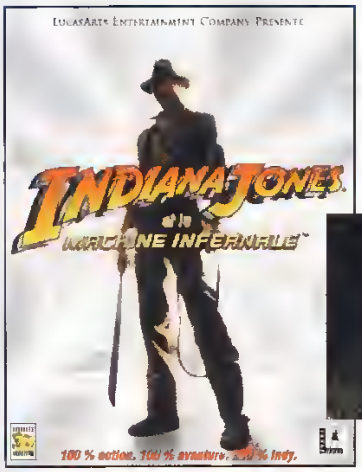
LA SÉLECTION LA ROUE DU TEMPS

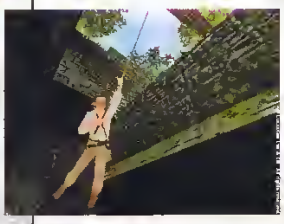
LA SÉLECTION DRIVER

LA VIE AUCHAN

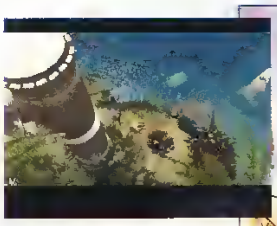
Auchan + Ubi Soft

LA SÉLECTION INDIANA JONES

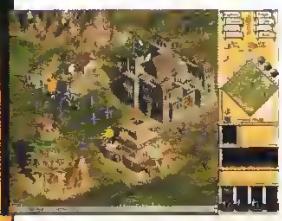




LA SÉLECTION THE LONGEST JOURNEY

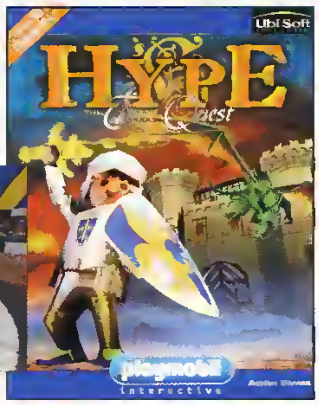


LA SÉLECTION SEVEN KINGDOMS 2



LA SÉLECTION SEGA RALLY 2

LA SÉLECTION HYPE



LA VIE AUCHAN

Auchan + Microsoft®

LA SÉLECTION SideWinder Precision Racing Wheel

LA SÉLECTION SideWinder Force Feedback Pro

LA SÉLECTION SideWinder Game Pad Pro

Auchan + ALTEC LANSING

LA SÉLECTION Kit Enceintes ACS33

LA SÉLECTION Kit Enceintes ACS54

LA VIE AUCHAN

Auchan + Logitech

LA SÉLECTION
Wingman GamePad Extrême

LA SÉLECTION
Wingman Attack

LA SÉLECTION
Wingman Extrême Digital 3D

LA SÉLECTION
Wingman Formula

LA SÉLECTION
Wingman GamePad USB

LA VIE AUCHAN

Z'avez été

Guide d'achat de Noël | Voilà tout ce que vous devez vous faire offrir !

UNE FOIS PAR AN, les enfants deviennent gentils tout plein et se souviennent qu'ils ont des grands-parents ; les employés se réconcilient avec leur patron et les époux avec leurs belles-mères ! Vous pouvez croire que c'est l'esprit de Noël ou, dans un élan de cynisme désabusé, de l'intéressement pur (non !). En tout cas, le résultat est le même : une pluie de cadeaux. Les éditeurs le savent et comme chaque année, c'est le déluge. Heureusement, nous sommes là pour vous guider.

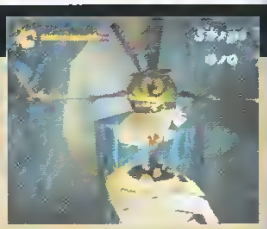
sages ?

Action

Vous avez reçu comme cadeau de Noël une superbe cravate rose à pois verts que vous allez devoir porter au bureau ! Votre belle-mère vient de vous annoncer qu'elle compte rester une semaine de plus après le réveillon... Allons, laissez vos pulsions les plus viles faire surface. Voici tout ce qu'il faut pour faire de vous un parfait *serial killer*, avec en prime un petit jeu de plates-formes, histoire de sauver les apparences.

■ **FINAL FANTASY VIII**
De superbes figurines des héros et de leurs Guardian Forces (entre 100 et 199 francs).

Rayman 2



Une fois encore, Rayman doit sauver son monde. Cette suite se caractérise par un passage à la 3D parfaitement maîtrisé. Les graphismes dans le style dessin animé sont réussis et les musiques joyeuses. Les phases de jeux s'avèrent extrêmement interessantes, variées (glisse, ski nautique...) et rythmées. Bref, Rayman 2 est l'incontestable référence du jeu de plates-formes, s'adressant aux jeunes comme aux joueurs confirmés. ■

Urban Chaos

Un complot mystique, une cité crépusculaire et deux flics (Darcy, une superbe jeune fille et Ropper un gros bourrin qui dévaste tout sur son passage) sont les ingrédients explosifs de ce jeu où s'enchaînent combats de rue, fusillades et poursuites en voiture. Liberté de mouvements totale dans une superbe ville 3D et ennemis intelligents en font un monument d'action. Starsky et Hutch n'avaient qu'à bien se tenir ! ■

Re-volt

Une voiture télécommandée, plein de circuits et un train d'enfer ! C'est une grosse crise de régression qu'offre Re volt, course de voitures superbement réalisée. Les obstacles se succèdent plus vite que leur ombre, et en Multijoueur, tous les coups sont permis et même recommandés. Dans le genre, il y a bien toute la série des Micromachines mais aucun *opus*, de par sa réalisation, n'égale Re volt. Bref, si vous voulez vous éclater au volant de petites voitures, ce jeu est fait pour vous ! ■

Half-Life Gold

Un projet scientifique qui tourne mal, des *aliens* envahissant notre monde et des *marines* venant faire le nettoyage... Gordon Freeman va en voir de dures. Une ambiance phénoménale, des adversaires incroyablement intelligents et une réalisation au top pour le meilleur *shoot* 3D à ce jour. Ce *pack* comprend en plus l'*add-on* Team Fortress qui donne une nouvelle dimension au jeu en réseau. Autant dire que c'est le coffret à posséder pour ne pas passer pour un neuneu ! ■

Jedi Knight

Lucasarts transpose avec *maestria* et fidélité l'univers de Star Wars dans un *quake-like* de légende : scénarios passionnants, combats au sabre laser, maîtrise de pouvoirs Jedi des côtés clairs ou obscurs de la Force. Un peu dépassé techniquement, mais l'immense intérêt demeure intact. ■

The Tournament

Disposant de graphismes somptueux et d'armes dévastatrices, ce *shoot* 3D orienté Multijoueur (matchs à mort, capture du drapeau, assaut, etc.) est une petite merveille. Et il reste génial en Solo car de redoutables ennemis simulant le comportement humain permettent de s'entraîner aux très nombreux modes de jeu. On peut donc s'amuser seul grâce à l'intelligence artificielle extrêmement soignée. A plusieurs, le plaisir sera également au rendez-vous. La réalisation est impeccable. ■

Aventure/ Rôle

Si vous êtes fatigué d'avoir une vie sociale normale, pas de problème. En suivant notre petit programme à base d'énigmes et d'*héroic fantasy*, vous devriez perdre toutes vos relations en un temps record. De magnifiques cernes viendront orner vos yeux et vous vous retrouverez rapidement dans un état d'isolement total à faire pâlir d'envie un ermite. Nos résultats garantis.

■ WARCRAFT
Orcs ou humains, vous trouverez toujours une statue à votre goût (environ 150 francs).

Gabriel Knight III

Gabriel Knight est l'une des séries les plus prestigieuses en matière de jeux d'aventure. Ce descendant d'une grande famille de chasseurs de monstres s'en prend à la France en tentant de résoudre le mystère de Rennes-le-Château. Entièrement en 3D, il vous confrontera à des créatures de cauchemar, des descendants des Cathares et surtout à des dizaines d'énigmes dignes de Sherlock Holmes. Que c'est bon de frissonner ! ■

Atlantis 2

Atlantis fut l'un des plus gros succès du jeu d'aventure. Atlantis 2 semble promis à la même carrière. Beau, malin, suffisamment clair et accessible pour séduire un large public, il nous emmène autour du monde pour une quête mystique dans de somptueux décors de mondes imaginaires.
Le scénario est très prenant et les lieux que l'on est amené à visiter sont colorés, exotiques et variés ■

Darkstone

Sombres donjons recelant d'antiques trésors, légions de monstres, innombrables armes, armures et sorts ainsi que quatre classes de personnages font de Darkstone le digne successeur de Diablo. Mais il sait aussi innover avec un moteur 3D et la présence d'un compagnon intelligent. Un hit. Attention cependant aux rivaux déjà sortis comme Revenant ou à ceux qui vont bientôt arriver : Diablo 2 (bien sûr) ou Nox ■

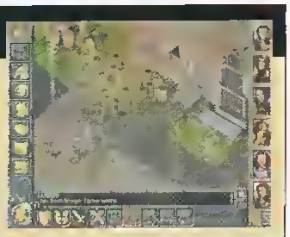
Might & Magic VI

Might & Magic VI souffre un peu du même défaut que son successeur, à savoir un moteur graphique datant de Moïse. Cela n'a pas gêné les joueurs qui, par milliers, se sont passionnés pour ce scénario non-linéaire et ses innombrables quêtes. Recommandé aux célibataires endurcis ■

Might & Magic VII

Encore une série et pas des moindres ! Might and Magic est sans doute, parmi les grands classiques du jeu de rôle, l'un des plus actuels et des plus vivants. Un peu triste graphiquement, ce nouveau volet a quand même gâché la vie privée de milliers de rôlistes. Les seuls reproches qu'on puisse lui faire sont une réalisation graphique un peu en dessous de la moyenne et une prise en main réservée aux *aficionados* ■

Baldur's Gate



Inspiré du monde de Donjons & Dragons, Baldur's Gate a fait l'effet d'une bombe dans le monde du jeu de rôle. Superbement réalisé et palpitant, ce jeu est un *must* pour quiconque aime un tant soit peu fées, vilains sorciers et puissants dragons. Ceux qui iront au bout y passeront plus de cent heures. C'est un record et le jeu ne devient jamais lassant. Le monde riche, les quêtes et les personnages uniques participent au charme ■

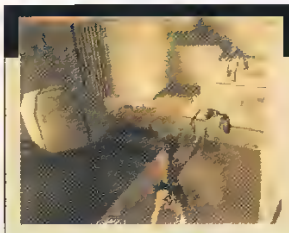
Action/ Aventure

Et voilà, c'est l'hiver. Pas question de sortir, pensez donc, on risque le verglas, les brouillards givrants et la grippe qui décime nos populations laborieuses. Et l'esprit d'aventure, dans tout ça ? Ce courage sidérant, cette soif de découverte qui animaient nos fiers ancêtres, qu'en faites-vous ?

The Nomad Soul

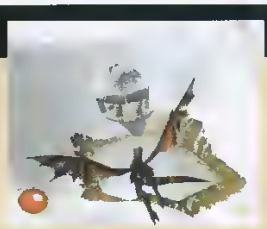
On pensait le jeu d'aventure mort, les Français de Quantic Dreams nous prouvent le contraire ! Et de bien belle façon en plus avec un jeu de rêve, qui vous met aux prises avec des démons qui en veulent à votre âme dans un monde soumis à l'ère glaciaire. Rythmé par des phases de combat, truffé d'enigmes passionnantes et logiques, mis en musique par Bowie, The Nomad Soul est une merveille qui devrait être sur tous les PC ! ■

Tomb Raider IV



Lara Croft revient dans nos souliers ravis. Plus belle, plus ronde, mieux armée, la belle bondit d'un temple égyptien a un autre, tuant tous les monstres qui lui barrent la route. Énigmes, pièges et dieux oubliés, l'Anglaise de nos cœurs entame l'an 2000 en pleine forme. On nous promet des éclairages hallucinants et une réalisation graphique impressionnante ■

Drakan

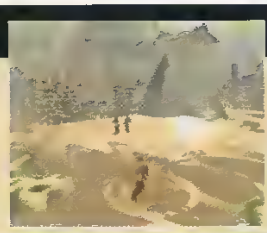


La belle Lara a une concurrente : Rynn, farouche guerrière qui a fait alliance avec un puissant et majestueux dragon. Alternant les phases de vol et de combat à l'arme blanche avec de passionnantes énigmes, Drakan est sans doute le plus réussi des jeux inspirés de Tomb Raider. Et en plus les combats et les vols à dos de dragon sont une première dans les jeux de ce type. Une alternative très probante aux *tomb-raider-like* actuels ■

Soul Reaver

Trahi par son maître Kain, le vampire Raziel revient d'entre les morts pour se venger. Au programme, un scénario béton, d'épiques combats, moult puzzles, nombreux pouvoirs à découvrir et deux mondes superposés (matériel et spirituel). On peut dire que les développeurs se sont cassé la tête pour proposer un parti-pris graphique et des armes étonnantes. Attention, sa violence ne le destine pas à tous les publics ■

Outcast



Parti récupérer une sonde dans un monde parallèle, l'officier Slade va endosser le rôle de sauveur. Vous découvrirez le merveilleux monde d'Adelpha, ses habitants et son histoire. Par les armes et la réflexion, vous résoudrez bien des quêtes lors d'une aventure inoubliable. Si le scénario est toujours aussi intéressant, le moteur 3D qui ne met pas les cartes accélératrices à profit l'empêche de devenir un incontournable ■

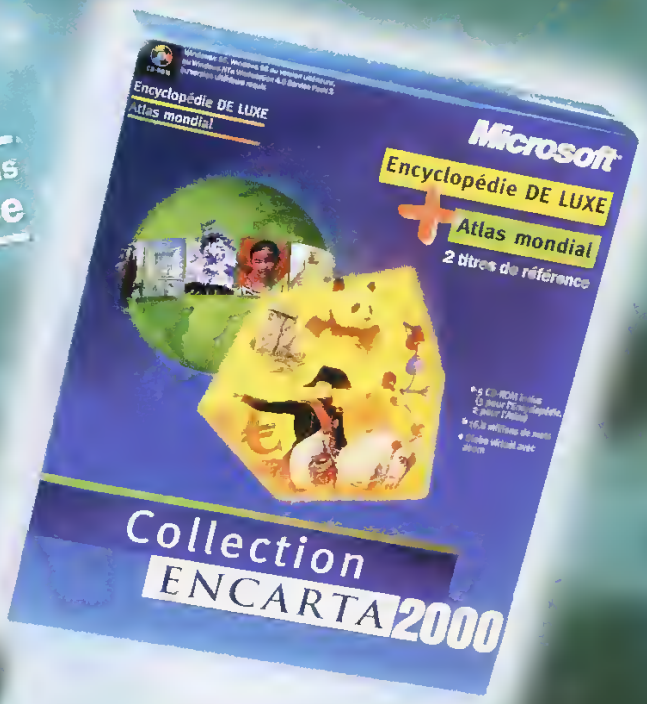
■ TOMB RAIDER
Disponible dans cinq décors, Lara Croft est très détaillée (environ 100 francs).

Tomb Raider Gold

Vous avez raté le début ! Eidos vous offre une séance de rattrapage. Dans ce *pack*, vous retrouverez les deux premiers (donc les deux meilleurs, à part le quatre) épisodes de la saga de Miss 95D avec en bonus des niveaux supplémentaires. Ça a un peu vieilli, mais le charme opère toujours ! ■

2000 ans de connaissance enfin en vente libre !

L'Encyclopédie et l'Atlas multimédias les plus vendus* en France



[illegible] d'octobre 96 à septembre 99.

COLLECTION ENCARTA 2000 : DISPONIBLE DÈS MAINTENANT !

Plongez-vous dans l'histoire du monde et dans l'actualité grâce a l'**encyclopédie multimédia Encarta** .. Laissez-vous emporter dans un tour du monde virtuel avec l'**Atlas mondial** ! Réunis dans un coffret "Collection Encarta 2000" voici 2 titres de référence incontournables.

La nouvelle fonction de recherche vous fait découvrir facilement une richesse étonnante

- **des milliers d'articles encyclopédiques approfondis, écrits par plus de 700 auteurs français et européens,**
- **plus de 20 000 médias (photos, vidéos, animations interactives, vues panoramiques, visites des plus beaux sites du monde...) dont 2 600 extraits sonores,**
- **un globe virtuel avec zoom et un nombre de carte quasi-infini,**
- **un guide scolaire inédit pour lier ces connaissance aux programmes des lycées et collèges.**

Avec en plus des conseils pour les dossiers et exposé des cartes personnalisables, des statistique comparables par pays . la Collection Encarta repon à tous les besoins et à toutes les questions !

L'Encyclopédie et l'Atlas mondial sont égalemer vendus séparément.

Vous possédez déjà une édition de l'un de ce produits ? Alors profitez dès maintenant de conditions exceptionnelles qui vous sont réservée à l'occasion de la sortie des éditions 2000 (déta des offres en magasin)

1 logiciel de la gamme Encarta acheté = 1 logiciel offert*

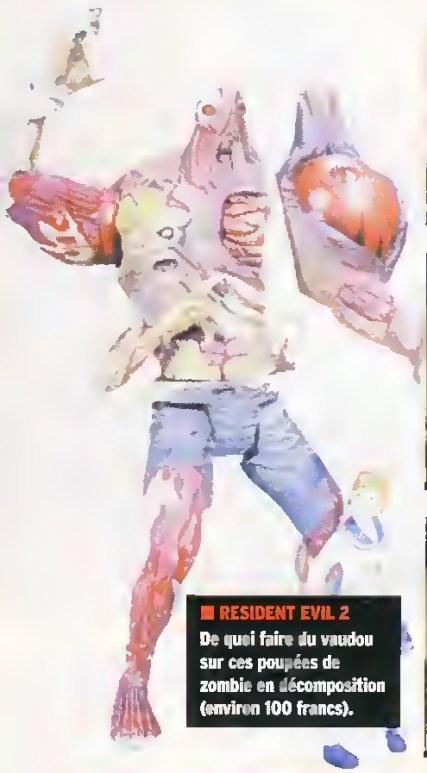
2 produits Microsoft achetés = 3 logiciels offerts*

* frais de participation : 35 F pour 1 logiciel 70 F pour 3 logiciels, detail des offres en magasin

Microsoft

Simulation

Se passer en boucle *Top Gun* en imitant le cri du F-16 le soir et se lever à 3H17 pour suivre le grand prix de tondeuses à gazon retransmis en direct, c'est néfaste pour votre santé. Si vous voulez ressentir des sensations fortes, tournez-vous vers les simulateurs.



■ **RESIDENT EVIL 2**
De quel faire du vaudou sur ces poupées de zombie en décomposition (environ 100 francs).

Rogue Spear

A côté des simulations de voitures ou d'avions, il existe un genre moins connu du grand public : celui des simulations de commandos. Rogue Spear, suite de Rainbow six, est sans doute le meilleur du genre. A la tête d'une escouade d'hommes surentraînés, poursuivez preneurs d'otages et poseurs de bombes tout autour du monde. Superbement réalisé et d'une intelligence rare, Rogue Spear ravira tous ceux que la bagarre lasse. ■

Flight Simulator 2000

Ce classique du pilotage d'avions civils plane en tête du genre depuis plusieurs années. La version 2000 prend déjà une sérieuse option sur le titre, avec des graphismes améliorés et 20 000 aéroports d'où décoller et atterrir. En plus une version amateur et professionnelle permet aux joueurs de tous niveaux de s'amuser. Pas besoin d'avoir passer son brevet de pilote avant de prendre le *joystick* donc ! ■

GP 500

Bienvenue dans le championnat du monde des motos 500cc. Aux côtes de Biaggi ou Doohan, vous revivrez la saison 98. Graphismes réussis avec des fantastiques sensations de conduite hyper réalistes, permettront à GP 500 de ravir les amateurs. L'alternative se nomme Superbike World Championship et reste pour les plus mordus la référence du genre. GP500 promet tout de même de superbes sensations fortes. ■

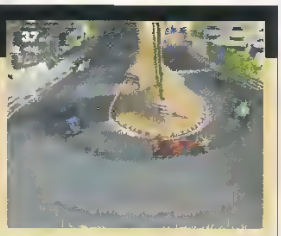
Colin McRae

Une plongée survoltée dans le monde des rallyes. Ici, quarante huit parcours n'attendent que vous. Graphismes sympas, bruitages géniaux, le jeu impressionne surtout par ses sensations de vitesse et de conduite. Rarement le pilotage aura procuré un tel plaisir. ■

F-22 Lightning 3

Vous aimez *Top Gun* mais pas les manuels de 300 pages. Ce jeu est pour vous. Aux commandes d'un F-22, vous alignerez les missions dans un superbe univers 3D. Intense, réaliste mais particulièrement accessible, F-22 Lightning 3 procure un fun immédiat. En plus si vous avez le Net, vous pourrez jouer des parties Multijoueur exemplaires grâce au serveur de l'éditeur qui garantit des parties fluides. Et c'est presque vrai ! ■

Monaco GP



Des graphismes bluffants, des possibilités de paramétrages télémétriques poussées à l'extrême, une conduite tout en finesse, des tracés fidèles... Tout est réuni pour vous faire revivre de façon la plus réaliste possible une saison de F1. Attention aux puristes puisqu'une simulation de grand prix va bientôt sortir chez Eidos prochainement. N'investissez que si vous ne pouvez pas attendre et que vous avez besoin d'un volant entre les mains ! ■

CYBERVISION

L'Univers des CD-ROM

NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

RETROUVEZ TOUS NOS PRODUITS SUR LE 3617 BDM*CYBERVISION

5.57 F TTC

NOUVEAUTÉS

AGE OF EMPIRES 2 VF — 349 Frs

SYSTEM SHOCK 2 VF — 369 Frs

DELTA FORCE 2 VO — 399 Frs

GP 500 VF — 369 Frs

BARREL KNIGHT 3 VF — 369 Frs

HOMEWORLD VF — 369 Frs

JAGGED ALLIANCE 2 VF — 369 Frs

SHADOW COMPANY VF — 369 Frs

REVENANT VF — 369 Frs

AUTRES NOUVEAUTÉS :
- Nocturne VO 399 F VF 369 F
- Atlantis 2 VF 369 F
- Age of Wonders VO 399 F VF 369 F

AUTRES JEUX : NOUS CONSULTER !

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M° 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30

WARGAMES

NAPOLEON 1813 VF — 399 Frs

PANZER GENERAL 3D VF — 399 Frs

WEST FRONT SEA LION VO — 249 Frs

EAST FRONT 2 VF — 399 Frs

JEUX ONLINE

ASHERON'S CALL VO — Tél !

EVERQUEST VO — 499 Frs

ULTIMA ONLINE SECOND AGE VF — 299 Frs

QUAKE 3 VO — 399 Frs

JOYSTICKS

SAITEK CYBORG 3D STICK — 399 Frs

GRAVIS GAME PAD PRO USB — 299 Frs

POUR L'ACHAT D'UN JOYSTICK, LE [illegible] TUNNEL B1 OFFERT !

CARTE VIDEO

GUILLEMOT 3D PROPHET (GEFORCE 256) — 2290 Frs

ADD-ON

ARMAGEDDON'S BLADE (POUR HEROES 3) VF — 199 Frs

OPPOSITE FORCE (POUR HALF-LIFE) — 249 Frs

JEUX DE ROLE

FORGOTTEN REALMS Archives Coll. VO — 599 Frs les 3

Vol. 1 : Eye of the Beholder 1, 2 et 3
Vol. 2 : Chief Radiance, Curse of Azure Bonds, Secret of Silver Blade, Tools of Darkness, Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Hillsfar
Vol. 3 : Dungeon Hack, Menzoberranzan, Wizard & Magic

MAGIC DUELS OF THE PLANESWALKERS VO — 299 Frs

STAR TREK

STARFLEET COMMAND VO (VF : 349 Frs) — 399 Frs

BIRTH OF THE FEDERATION — 399 Frs

EMISSARY GIFT SET VO — 299 Frs

- Interactive Technical Manual ;
- DEEP SPACE 9 Harbinger ;
- Conversational KLINGON (CD Audio) ;
- DEEP SPACE 9 Episode Pilote (VHS NTSC)

AUTRES JEUX PC :

Heroes of Might & Magic 3 VF	349 Frs	Prince of Persia 3D VF	349 Frs	Duels of the Planeswalkers VO	299 Frs	Darkstone VF	349 Frs
Colin Mc Rae Rally 2 VO	399 Frs	Total Annihilation Kingdoms VF	369 Frs	Fly! VF	369 Frs	Driver VF	349 Frs
Soul Reaver VF	369 Frs	Rogue Spear VF	369 Frs	Slave Zero VF	369 Frs	Might & Magic 7 VF	369 Frs
Civilization 2 Test of Time VF	299 Frs	Tiberian Sun VF	349 Frs	Rally 2000 VF	369 Frs	Alien vs Predator VF	349 Frs
Baldur's Gate DVD VF	349 Frs	Pavillon Noir VF	349 Frs	Indiana Jones VF	369 Frs	Kingpin VF	349 Frs
		Half Life + Team Fortress	349 Frs	The Wizardry Archives VO	299 Frs	Shadow Man VF	299 Frs

[illegible] 01 43 14 04 49

SITE INTERNET : http://www.cybervision-info.com

MAC

AGE OF EMPIRES VF — 349 Frs

HALF LIFE VO — 429 Frs

QUAKE 3 VO — 399 Frs

BALDUR'S GATE VO — 449 Frs

AUTRES TITRES MAC :
- Alien vs Predator VO ... 29 Frs
- Alpha Centauri VO ... 399 Frs
- Total Annihilation VO ... 399 Frs
- Tomb Raider 3 VO ... 399 Frs
- Rainbow 6 VO ... 399 Frs
- Interstate '76 VO ... 399 Frs
- Fly! VF ... 399 Frs

AUTRES TITRES MAC TÉL !!

CADEAUX

POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :

Le jeu PRISONER OF ICE + La BD INTEGRALE (valeur : 79 Frs)

OU

ENCYCLOPEDIE CHAMPION D'EUROPE (valeur : 55 Frs)

(Dans la limite des stocks disponibles)

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. * LES PRIX SONT DONNES SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

BON DE COMMANDE À RETOURNER [illegible] PARIS

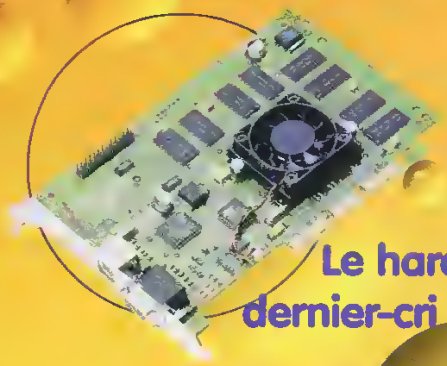
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Règlement par Chèque ○ Mandat ○ CB ○
N° __/__/__/__ Date d'exp __/__ Signature

PRODUIT(S)	PRIX
☒ ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H)	+ 45 Frs
Pour 2 jeux achetés : ☐ Prisoner of Ice OU ☐ Descent	CADEAU !
TOTAL	

GENERATION 4

Le nouveau minitel CYBERVISION
Connectez-vous, nous faisons le reste !

La plus grande sélection de CD-ROM et DVD de France



Le hardware dernier-cri

Les meilleurs téléphones mobiles et les meilleures formules d'abonnement

PLUS DE 500 REFERENCES

3617 BDM*CYBERVISION

Retrouvez les dernières nouveautés jeux et wargames V.O. et V.F. sur MAC/PC

...et consoles

TOMB RAIDER 4 PLAYSTATION

SOUL CALIBUR DREAMCAST

DIABLO 2

TOMB RAIDER 4

CLOSE COMBAT 4

HOTLINE : 01 43 14 04 49

- Vous ne devez laisser que vos coordonnées
- Pas de paiement direct (sans chèque, ni CB)
- Toutes les dernières nouveautés V.F. et imports
- Plus de 500 références MAC et PC
- Un service garantie par Cybervision "L'Univers du CD-ROM" (5 ans d'expérience et de sérieux)

Retrouvez également sur notre site Internet les CD-ROM, les photos et les vidéos CYBERVISION

HTTP://WWW.CYBERVISION-INFO.COM

Coût de la communication : 5,57F TTC - La durée des communications dépend des articles commandés

Sport

Ah, la vénération des foules en délire, l'exultation fiévreuse du but, l'incommensurable joie de brandir une coupe, quel bonheur ! Le problème, c'est qu'il y a aussi les longues séances d'entraînement, les crampes, les accidents et la rééducation douloureuse. Aussi, découvrez les exercices du poignet avec ce drôle d'objet qu'on appelle *joystick*.

QUAKE Faites une bonne action et adoptez un monstre (pour seulement environ 100 francs).

Fifa 2000

Plus de trois cents équipes réelles, une quarantaine de formations de légende (le Brésil de Pelé), quinze tournois, la coupe du Monde. Cette édition très complète parvient encore à surprendre par son incroyable réalisation. La jouabilité aussi a évolué avec une action plus soutenue en milieu de terrain. Le jeu a gagné en profondeur tactique grâce à une meilleure intelligence artificielle. Bref, Fifa reste le meilleur. ■

Links LS 2000

Difficile de choisir un titre car la majorité des jeux de golf sont de qualité. Links se distingue par ses graphismes photo-réalistes, ses nombreux parcours et la quantité d'options qu'il offre. Beau et particulièrement complet, il parvient à satisfaire les amateurs comme les pros. En plus il propose trois types de swings différents dont le célèbre Powerstroke qui permet de décomposer précisément le mouvement. ■

NHL 2000

Comme toujours, les équipes de hockey nord-américaines et nationales sont présentes, mais une option vous permet maintenant de gérer ces clubs. Et si l'amélioration des graphismes (déjà superbes) reste discrète, celle de la maniabilité permet à cette édition d'asseoir sa suprématie. On applaudit très fort la réalisation graphique et l'excellente jouabilité. Une bonne simulation de hockey ! ■

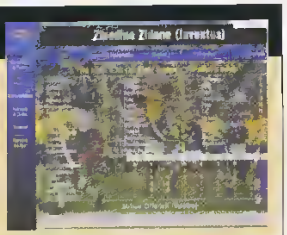
Coupe du monde 98

On aurait pu choisir Fifa 99, mais il n'apportait pas grand chose et n'avait pas la même aura. Visuel et jouabilité de qualité, options à gogo, équipes en pagaille et évidemment, la plus belle (objectivement ?) des coupes du monde à revivre, histoire d'aggraver ce « timide » 3-0. ■

NBA 2000

Toute la démesure des matchs de basket américain retranscrite sur votre PC. Encore plus beau, mieux animé, plus jouable et plus complet que le 99. Les changements ne sont pas transcendants mais ils permettent à NBA de demeurer la référence absolue. On voit mal comment la concurrence pourrait se hisser à un tel niveau de performance. NBA Live 2000, c'est presque le Michael Jordan des jeux de basket ! ■

L'Entraîneur 3



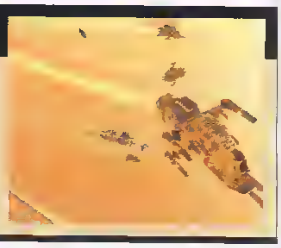
Doté d'une phénoménale base de données sur tous les joueurs réels, ce jeu permet de cumuler les postes de gestionnaire et *coach* dans n'importe quel club et de le mener au sommet. Achat, vente, entraînement... Rien ne manque à ce bijou du genre. Les amateurs d'action se reporteront quant à eux sur Fifa qui bouge nettement plus que l'Entraîneur. Mais le thème de ces deux jeux n'est effectivement pas le même. ■

Stratégie/ Gestion

Bravo ! Toutes nos félicitations pour être parvenu une fois de plus à survivre au combo fatal « dernier tiers d'imposition-cadeaux de Noël-festivités onéreuses du dernier jour de l'an du siècle. » Mais si vous voulez vraiment faire vos preuves, c'est par ici que ça se passe. Rassurez-vous, on est gentil, on vous laisse le choix : P.-D.G., général ou roi...

■ **STARCRAFT** Ce Protoss n'est pas beau mais il ne coûte qu'environ 150 francs. Alors...

Homeworld

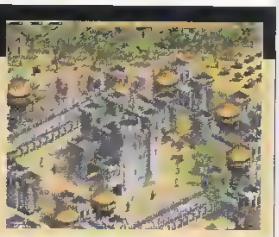


Une formidable surprise ! Sur un superbe scénario de science-fiction, vivez l'exode d'un peuple dont la planète a été détruite. Exploitant pour la première fois toutes les possibilités de la 3D (hauteur, largeur, profondeur, etc.), ce jeu de stratégie spatiale est une pure merveille d'intelligence et de beauté, un monde fascinant que l'on ne quitte que pour commencer une partie en réseau. ■

Theme Park World

Construire son parc d'amusement, voilà une bonne idée. Achetez vos attractions, élaborez vos montagnes russes, commandez des bonbons, des boissons et regardez les clients affluer. Bullfrog frappe fort avec un moteur 3D puissant qui permet même de visiter votre parc de l'intérieur. C'est donc un excellent jeu qui sait marier gestion et stratégie avec humour et décalage. ■

The Age of Kings

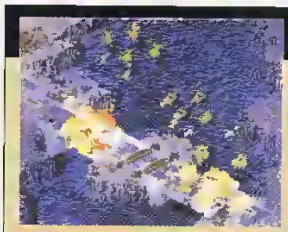


Après le succès de The Age of Empires, Microsoft ne devait pas décevoir avec cette suite moyenâgeuse. Pari gagné. The Age of Kings, avec des graphismes toujours plus fins, des unités à l'intelligence imparable et des dizaines d'ordres à leur donner, est un *must*, autant en Solo qu'en Multijoueur. Si vous cherchez la nouvelle référence de la stratégie en temps réel, orientez-vous donc sur ce jeu. ■

Total Annihilation

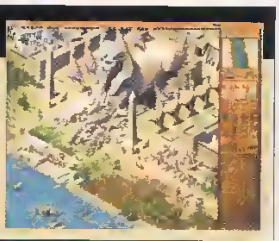
Les robots Arm et Core guerroient depuis 10 000 ans, à vous d'en finir. Réalisé entièrement en 3D, Total Annihilation offre plus de 150 unités différentes, une intelligence artificielle performante et une grande richesse tactique. Un monument de la stratégie temps réel. ■

C&C Soleil de Tibérium



GDI contre NOD, deuxième *round*. Westwood, créateur de la stratégie temps réel propose un récapitulatif du genre. Graphiquement moyen, mais assez complet sur le plan tactique (affrontements aériens, terrestres, souterrains, comme dans le précédent épisode et c'est ça le problème), il constitue une initiation parfaite pour les débutants. Toutefois, le choix sera difficile à faire entre ce titre et The Age of Kings. ■

Pharaon

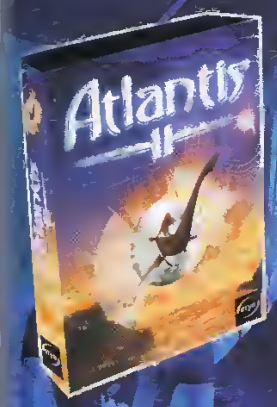


Créé par l'équipe des Cæsar, Pharaon, se déroulant dans l'Égypte ancienne, est tout ce que l'on peut souhaiter si l'on cherche un jeu de gestion/stratégie sérieux, carré et très bien documenté. Le *soft* idéal pour mettre un premier orteil dans le monde fascinant de la dictature virtuelle. Attention car la réalisation graphique est un peu décevante et ne plaira pas aux amateurs de jolies villes à la Sim City 3000. ■

Ouverture d'une ligne régulière vers l'imaginaire

Départs Departs

Horaire / Schedule	Destination / Destination	Vol / Flight	Satellite / Satellite	Observation / Remarks
8:25	ATLANTIS 2	GA 896		
9:25	ATLANTIS 2	LG 202	3	EMBARQUEMENT / BOARDING
9:10	ATLANTIS 2	KL 324	3	EMBARQUEMENT / BOARDING
9:15	ATLANTIS 2	PA 114	1	EMBARQUEMENT / BOARDING
9:20	ATLANTIS 2	LH 1781	6	EMBARQUEMENT / BOARDING
9:30	ATLANTIS 2	BA 303	5	
9:35	ATLANTIS 2	SR 701	7	EMBARQUEMENT / BOARDING
9:40	ATLANTIS 2	JA 212	4	EMBARQUEMENT / BOARDING
9:40	ATLANTIS 2	UK 642	3	



Une nouvelle plongée au coeur d'Atlantis,

le jeu d'aventure vendu à plus de 500 000 exemplaires. Partez sur les traces d'une mystérieuse étoile, découvrez le destin étrange qui est le votre et de quêtes en énigmes, tentez de rétablir l'équilibre entre les forces déchaînées du clair et de l'obscur.

- Mode de jeu non linéaire
- 5 destinations fantastiques
- 60 personnages modélisés en 3D
- Synchronisation faciale optimisée

CD-Rom Magazine : 18/20
Game On : 5/5
Joystick : 85%
PC Team : 86%

usqu'au bout de l'Aventure avec le guide officiel d'Atlantis II

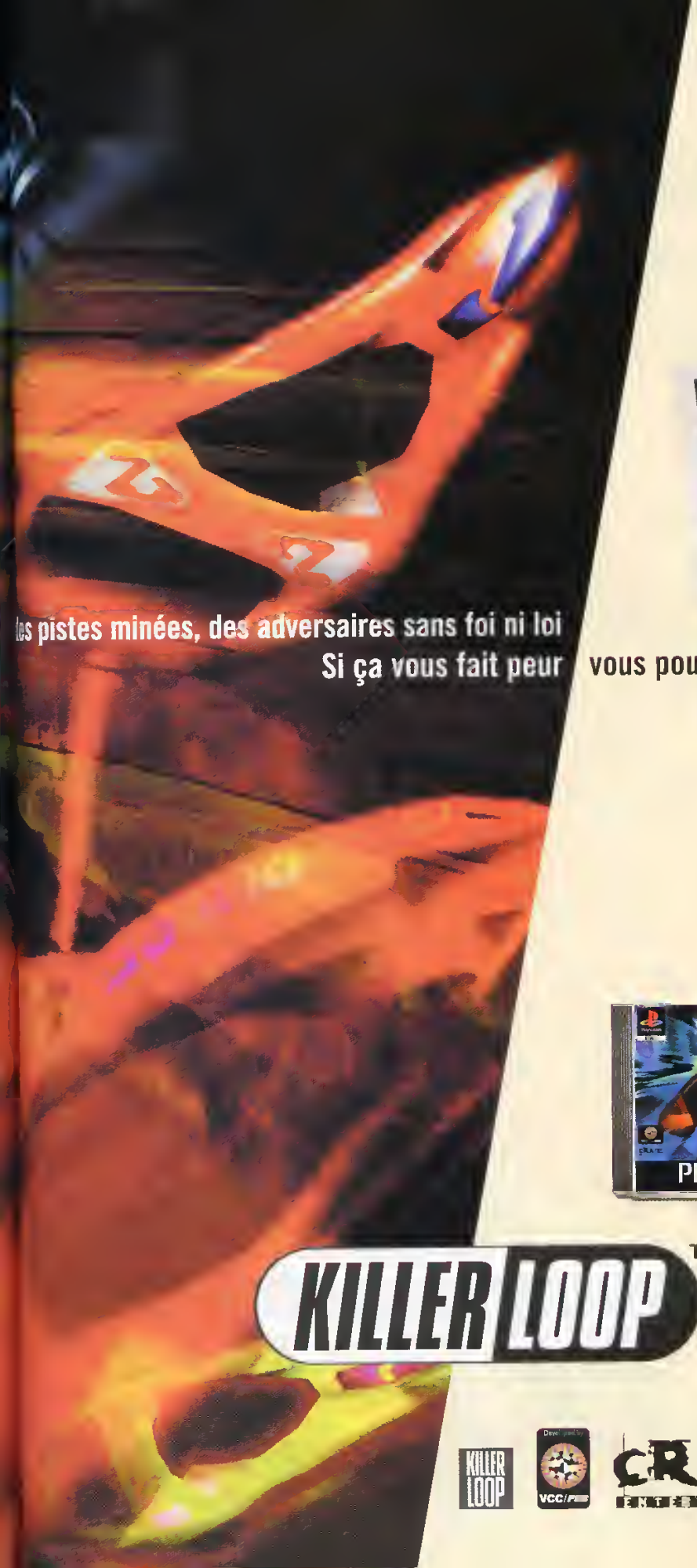
RFM
la radio en or

www.cryo-interactive.com

cryo INTERACTIVE

tous droits réservés.

jusqu'à 600 km/h, 2 tonnes d'acier en état d'apesanteu
508
385
astuces & infos 3615 Grave* ou www.grave.fr
*2,23F/min



les pistes minées, des adversaires sans foi ni loi
Si ça vous fait peur vous pouvez jeter l'éponge...

KILLER LOOP™

KILLER LOOP VCC/PC CRAVE ENTERTAINMENT PlayStation PC

La rédac en folie

Carnet 2 bord

Après le bouclage houleux du premier numéro, la rédaction pensait se la couler douce ! Faux espoirs, la préparation du second a aliéné tout le monde !

29 octobre 1999

Seb est retrouvé sous son bureau victime d'une crise de rire. Il vient de découvrir la démarche « spéciale vertèbres coincées » d'Olivier. En prêtant l'oreille, la rédaction entend aussi des gens rire dans la rue. Fort.

29 octobre 1999

Régis est heureux : il a mis au point un Mac à pédaler, composé d'une vieille dynamo, d'une roue de bicyclette et d'un Macinctosh. « Pour fêter la nouvelle formule », annonce-t-il, tout fier.

1er novembre 1999

Selon Rémy, le vocabulaire Inuit compte 200 mots pour définir la neige. Seb demande aussitôt combien la langue française compte de mots pour définir un pigiste guindé qui idolâtre Buffon.

2 novembre 1999

Au terme d'une discussion stérile, Seb et Sophie en arrivent au point habituel : l'avalanche d'insultes. « Garce » crache Seb. « Pauv' type », réplique notre correctrice. « T'es complètement folle », en conclut Seb. « Et toi, t'es aussi folle que moi », assène Sophie, morte de rire. La rédaction est effarée.

3 novembre 1999

Seb se plaint d'avoir trop de travail et de ne pas avoir le temps de jouer. « T'as qu'à aller travailler dans un magazine de jeux vidéo », lui conseille Luc. Pendant ce temps, Stéphane a un problème.

5 novembre 1999

Cedric part en voyage à Rome en plein bouclage, à la stupeur générale. Probablement pour disputer son concours annuel de pizzas froides. Il n'est donc pas au courant que Stéphane a un problème.

6 novembre 1999

Dans le cadre d'un dossier, Sophie, Seb et Julio se réunissent pour une séance photo chez Régis. Malgré l'insistance de Seb, Sophie refuse d'enlever son chemisier. L'insatisfait entame illico une grève de la vanne. « Garce », lance-t-il à Sophie deux minutes plus tard. « Pauvre type »... etc.,

7 novembre 1999

Aujourd'hui, Luc est de mauvais poil. Après avoir envoyé copieusement paître tous les membres de la rédaction, il décide de se calmer en donnant quelques coups de tête dans le distributeur de boissons.

8 novembre 1999

Johnny est retrouvé à moitié mort dans la rédaction de *Gen4 Consoles*. Il aurait craqué après sa dix-huitième nuit de maquette non-stop. Quelle petite nature. Notre régis dure vraiment plus longtemps.

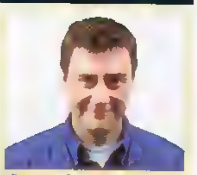
9 novembre 1999

Aujourd'hui, comme tous les jours, Stéphane a un problème : il a cassé ses lunettes en deux, sa connexion Internet a téléphoné 18 heures à Shanghai sans l'avertir – le privant ainsi des mails de Luc et Seb –, son chat a mangé ses disquettes et son test a été mystérieusement remplacé par la recette du gigot en croûte.

Didier Latil
Directeur des rédactions

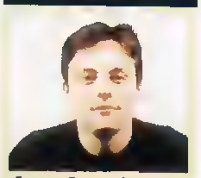
Jeux favoris :
System Shock
et The Nomad Soul

Olivier Canou
Rédacteur en chef



Jeux favoris :
Asheron's Call et
Rally Championship 2000

Sébastien Tasserie
Chef de rubrique News

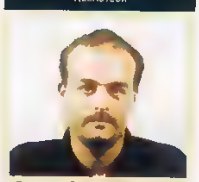


Jeux favoris :
Word et
Excel

Luc-Santiago Rodriguez
Chef de rubrique tests

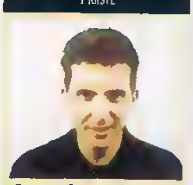
Jeux favoris :
The Age of Kings
et Rogue Spear

Cedric Gasperini
Rédacteur



Jeux favoris :
NBA Live 2000
et Fifa 2000

Rémy Goavec
Pigiste



Jeux favoris :
The Nomad Soul
Theme Park World

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Vous avez sans doute aperçu le pavé accompagnant chaque test et vous faisant part de la version testée et des problèmes rencontrés. Mais les versions finales, elles, sont bien entendu parfaites... non ?

Rogue Spear

Ouf ! Les problèmes de *bugs* graphiques et de textures manquantes de la version testée ont disparu dans la finale. Seuls subsistent quelques petites anomalies courantes comme des bouts de canon qui dépassent de portes fermées ou des otages qui ne suivent pas toujours comme il le faudrait. Mais dans l'ensemble, ça va ! Le gros problème, c'est la francisation du jeu : les doublages sont très mauvais et ruinent l'ambiance des missions. Un conseil d'ami : essayez de dégotter une version du jeu en anglais !

Nomad Soul

Quoi que certains puissent en penser, ce jeu n'a pas été surnoté. Et la version finale le confirme. Les *bugs* notés ont été corrigés et la réalisation est toujours aussi impressionnante. En plus, le manuel est luxueux et une édition limitée est sortie, comprenant un CD dédié au *making of* du jeu, un tee-shirt et un beau portfolio.

Kingpin

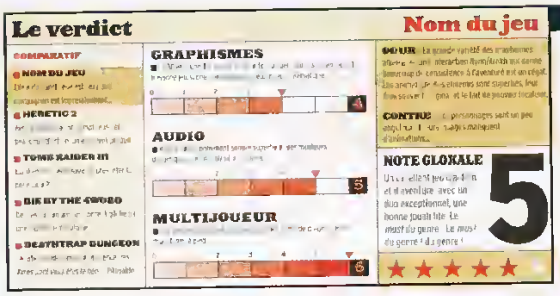
On a patienté longtemps (test en août dernier !), mais ces longs mois d'attente ont sans doute permis aux développeurs de corriger les ralentissements éprouvés dans la version testée. On peut donc désormais s'adonner au combat de rue et aux petits meurtres entre amis en toute tranquillité. Ou presque.

Starfleet Academy

C'était bien la moindre des choses : Starfleet Academy ne fait plus de retours sous Windows inopinés. Tout va donc très bien dans le meilleur des espaces et la version finale est stable.

System Shock 2

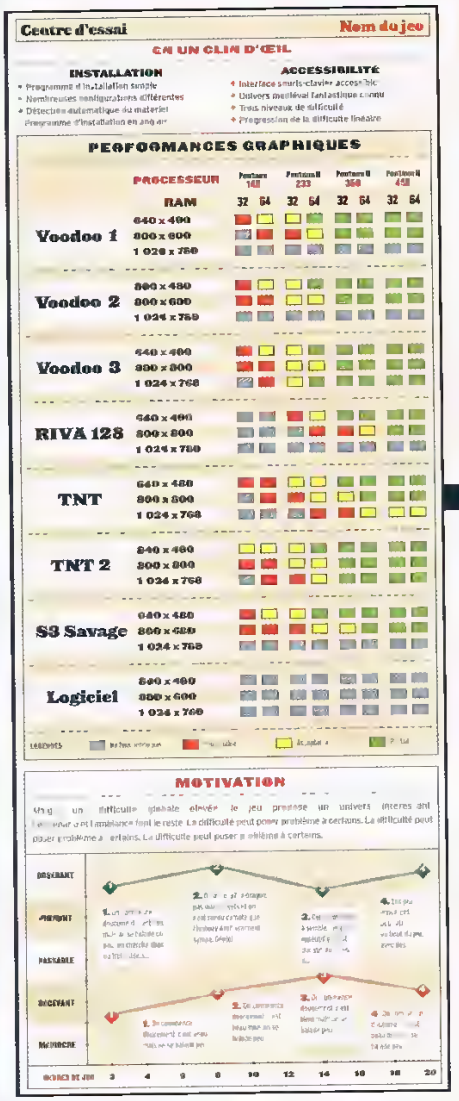
La version testée ne comportait pas de *bugs* et devinez quoi ? Ben la version finale non plus ! Les développeurs ont eu la délicatesse de ne pas en implanter. Seul regret, le jeu est toujours en anglais et ne sera pas traduit en français, ce qui le réserve aux anglophiles.



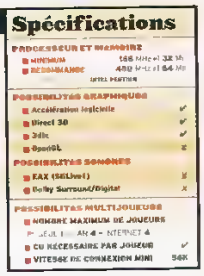
LE VERDICT

Le **Comparatif** (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence. **Graphismes**, **Audio** et **Multijoueur** (deuxième colonne) sont notés sur 6, exactement comme la note finale. Les **Pour** et les **Contre** détaillent les points essentiels qui nous ont plu ou déplu.

1 étoile : très mauvais
2 étoiles : mauvais
3 étoiles : moyen
4 étoiles : bon
5 étoiles : très bon
6 étoiles : excellent



SPÉCIFICATIONS



Processeur et mémoire déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les **Possibilités graphiques** indiquent les librairies 2D (accélération logicielle) et 3D (les autres) gérées par le produit. Les **Possibilités Multijoueur** signalent le nombre de joueurs supportés selon les connexions ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.

CENTRE D'ESSAI

■ Dans le pavé **En un clin d'œil**, vous saurez tout sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (place sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc).

■ L'encadré **Performances graphiques** est réservé aux gros tests qui le nécessitent. Il détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre. Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre RAM en haut. Reportez-vous au résultat. Notez que la partie « Logiciel » (tout en bas) concerne l'accélération logicielle.

■ Le tableau de **Motivation** propose une courbe retlétant le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode Multijoueur s'il est géré par le jeu.

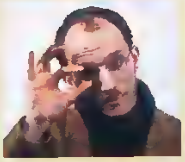
Frédéric Dufresne
PIGISTE

Jeux favoris :
Homeworld
et Unreal Tournament

Pierrick Bellon
PIGISTE

Jeux favoris :
The Age of Kings
et Baldur's Gate

Noël Chanat
PIGISTE



Jeu favori :
Opéra fatal

Frédéric Pam
PIGISTE

Jeux favoris :
GP 500 et
Rally Championship 2000

Bertrand Pomart
PIGISTE

Jeux favoris :
Extreme Biker
et Total Annihilation

Stéphane Prince
PIGISTE

Jeux favoris :
Re-volt et
The Age of Kings

Auchan

LE TOP

1 FIFA 2000

Éditeur : Electronic Arts
Genre : Sport

★★★★★

L'avis de Gen4 La force de Fifa 2000 se résume en quelques chiffres particulierement éloquents plus de 5000 footballeurs recenses, plus de 300 equipes répertoriees, et des parties pouvant rassembler plus de vingt joueurs. Du jamais vu ! D'abord destine aux accros du ballon rond, la richesse du soft saura à n'en pas douter seduire tous les amateurs (amatrices) tant la compétition entre deux personnes sur le terrain se revèle prenante Fifa 2000 force l'admiration !

2 FLIGHT SIMULATOR 2000

Éditeur : Microsoft
Genre :Simulateur de vol

★★★★

L'avis de Gen4 Survoler les plus belles villes du monde, enfiler le costume de commandant de bord d'un vol long courrier ou encore piloter, bonheur suprême, le fleuron de l'aeronautique française qu'est le Concorde, c'est desormais possible sans risquer les trous d'air et en etant confortablement assis dans votre fauteuil grâce à Flight Sim 2000 Dernier né des studios de developpement de Microsoft, ce simulateur de vol satisfera ceux qui rêvent de devenir un jour pilote de ligne.

3 RALLYE CHAMPIONSHIP 2000

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Simulation

★★★★

L'avis de Gen4 Troisieme volet de la saga des Rally Championship, Rally Championship 2000 conserve la même recette qui a fait le succès du genre en l'ameliorant techniquement Et le jeu est un succes ! Realisme et impression de vitesse apportent au joueur, apprenti pilote en l'occurrence, les meilleures sensations possibles au volant d'un bolide de rally. Apres quelques heures passees devant votre ecran, vous vous prendrez qui pour Richard Burns, qui pour Colin McRae, c'est dire !

4 TONIC TROUBLE

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Plate-formes

★★★★

L'avis de Gen4 Pas à dire, Ubi Soft occupe le devant de la scene des jeux de plates-formes ! Ed est un gentil extra-terrestre qui n'a pour unique defaut que sa seule maladresse A l'origine bien malgre lui d'une terrible catastrophe sur la terre, il est renvoye sur la planete bleue pour, autant que possible, reparer sa bevue. Plus facile a dire qu'a faire ! L'infâme Grogh s'est en effet emparé du pouvoir qu'il entend bien conserver ! Sur dix mondes differents, et en recourant a cinq pouvoirs speciaux, Ed devra se battre pour faire triompher le bien !

5 THE LONGEST JOURNEY

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Aventure

★★★★

L'avis de Gen4 Accompagner la jeune April Ryan dans deux mondes imaginaires, c'est là le theme de ce très long voyage Situe à mi chemin entre science-fiction et onirisme, le jeu offre d'incroyables possibilites. Ce sont en effet plus de 60 heures de jeu minimum que The Longest Journey propose aux joueurs. Le peregrinations d'April vous emmeneront dans deux mondes, sur pres de 150 lieux differents dans lesquels vous rencontrerez jusqu'a 60 personnages. Un soft à decouvrir d'urgence !

LA VIE AUCHAN

Notez

★ à voir
★★ pas mal
★★★ bien
★★★★ très bien
★★★★★ excellent
★★★★★★ mythique

DECEMBRE 1999

Gen4 PC CD-Rom

6

HYPE

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Action/Aventure

★★★★

L'avis de Gen4 : Qui n'a pas joue aux Playmobil etant enfant ? La technologie avançant, ce n'est desormais plus dans les cours de recreation mais sur les ecrans d'ordinateurs que l'ont jouera avec les celebres bonshommes en plastique. Nomme chevalier par le roi Taskan IV, Hype va tres vite devoir se mettre en valeur. Rencontrer 1,2 milliard de Playmobil, disposer d'un livre de sorts qui contient 12 sorts, traverser 4 epoques et recourir a 3 types de magie, voilà le programme qui vous attend dans Hype The Time Quest !

7

TARZAN

Éditeur : Disney Interactive
Genre : Plate-formes

★★★★

L'avis de Gen4 : Fan de Disney et des jeux de plates-formes, ce jeu s'adresse à vous ! Dernier film en date, Tarzan presente au jeune public, comme au plus âge, les aventures de l'homme-singe et un bonheur n'arrivant jamais seul, le jeu sort en même temps. L'occasion vous est donnee d'incarner cinq personnages (Tarzan bien sûr, mais aussi Jane, Tantor l'elephant, etc.) sur les treize niveaux que comporte le jeu, auxquels s'ajoutent cinq niveaux de bonus ! D'une utilisation très aisee, Tarzan regalera pendant de nombreuses heures petits et grands.

8

WHEEL OF TIME

Éditeur : GT Interactive
Genre : Quake-like stratégique

★★★

L'avis de Gen4 : Serie de bestsellers d'heroic fantasy aux Etats-Unis, Wheel of Time ou la roue du temps en français, est passee a la vitesse superieure pour faire decouvrir ces univers peuples de heros, de magie et de monstres en tout genre a un public de joueurs. Apres trois ans de developpement, le jeu est enfin disponible. Il annonce de nombreuses heures de jeu en perspective tant le monde du soft est fascinant. Avec quarante sortilèges, dix-huit niveaux d'action et quatre alliés vous aidant dans vos aventures, le joueur n'a pas fini de se battre pour survivre !

9

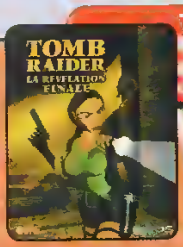
PHARAON

Éditeur : Sierra
Genre : Gestion/Stratégie en temps réel

★★★

L'avis de Gen4 : Les aficionados des jeux de gestion en temps réel vont être combles. Qui n'a pas rêvé en effet de regner sur l'Egypte du temps de sa splendeur ? Si le principe n'a rien de vraiment novateur, le monde dans lequel vous évoluez et que vous devez maîtriser se revèle proprement fascinant. Les multiples possibilites offertes par le soft (100000 esclaves soumis, 2500 ans de jeu, 100 bâtiments et 10 dieux) ne pourront que ravir le Ramsès qui sommeille en vous !

10



TOMB RAIDER : LA REVELATION FINALE

Éditeur : Eidos
Genre : Action/Aventure

COUP DE COEUR

Lara est de retour ! Apres une trop longue absence, Eidos nous propose le quatrième volet des aventures de la belle Lady britannique. Cette fois pourtant, la belle revient à ses premières amours, l'archeologie, pour redevenir cette chasseuse de tresors antiques qu'elle a toujours ete. Apres avoir ecume tous les lieux de la planete, c'est un moindre mal ! Le soft comporte cette fois un tutorial qui nous permettra de diriger la toute jeune Lara à l'aube de sa vie d'aventurière. Un regal pour tous ceux qui ont deja depuis longtemps succombe aux charmes de l'Indy fille !

Le bijou des

Fifa 2000 | Le retour du champion des jeux de football.

Pour info

■ EDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Electronic Arts Sports ■ GENRE sport ■ JOUEURS 1-20 ■ PUBLIC pour tous ■ PRIX env. 400 F

Tout en chiffres

- des milliards de patates
- plus de 5000 footballeurs
- plus de 300 équipes
- jusqu'à 20 joueurs

Version testée

- beta française
- aucun *bug* constaté

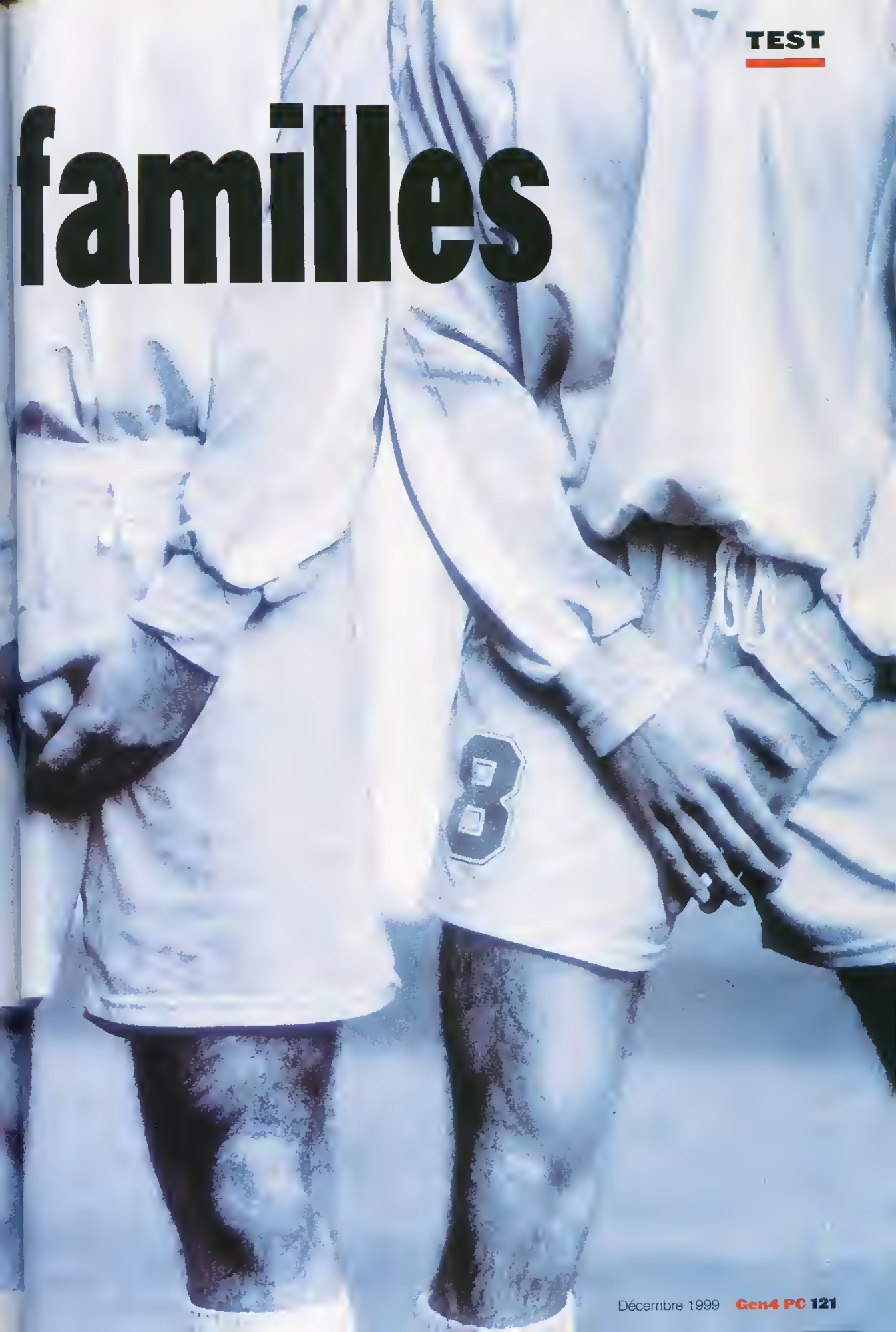
Adresse Internet

www.easports.com/

HIT Gen4 PC CD-Rom

Novembre, c'est la saison des châtaignes. Et pas seulement dans les bois... Sur le terrain également puisque c'est l'époque où, chaque année, un nouveau Fifa arrive sur nos écrans. La cuvée 2000 s'annonce tout simplement exceptionnelle avec le meilleur jeu de foot jamais vu sur PC !

familles



■ ET HOP ! On ne se lasse pas de voir et revoir de superbes gestes comme cette reprise de volée.

Bicyclette, reprise de volée, tête smashée, patate des 40 mètres, on vous dit que tout est possible !

Trois ou quatre matchs à la télé chaque semaine, ça ne vous suffit pas ? Vous préférez passer du temps devant votre écran au lieu de supporter les plaintes de votre moitié ? Vous aimeriez fouler la pelouse de vos crampons, mais votre emploi du temps affiche complet ? Rassurez-vous, plus qu'un simple jeu de foot, Electronic Arts vous propose de vivre une formidable aventure de football grâce à Fifa 2000. Car on ne parle plus d'un simple et banal jeu mais d'une merveille, d'un jeu sensationnel que tous les amateurs se doivent de posséder !

Un menu sans problèmes

Comme d'habitude dans la gamme E.A. Sports, on commence avec une intro tonitruante rythmée par la musique de Robbie Williams (voir encadré « Robbie mon amour »). Bon, on aime ou on n'aime pas (c'est mon cas) mais il faut bien avouer que ça en jette ! Les menus sont clairs, faciles d'accès et en un clic ou deux, vous paramétrez sans problème les rencontres. Difficulté,

■ BABABOUM ! Que vous *shootiez* de loin ou de près, un beau but reste un beau but. Surtout quand le gardien fait un effort pour embellir l'action.

Robbie, mon amour

Robbie Williams, ancien boy de la band Take That, a pondu la chanson-titre de Fifa 2000. Il est aujourd'hui une superstar de la musique anglaise.

Blur pour Fifa 98, Garbage pour NHL 2000... Electronic Arts ne s'ennuie pas avec les chansons-titres de ses jeux. Pour Fifa 2000, c'est Robbie Williams qui s'y est collé. Après une carrière éphémère avec Take That, Robbie se lance en solo. Son premier album, *Life Thru a Lens*, connaît un énorme succès avec des chansons telles qu'*Angel*. Son second album, *I've been Expecting you*, cartonne avec des hits comme *Millenium* ou *No Regrets*. Notre cher Robbie a carrément écrit la chanson *It's only us* pour Fifa 2000.

Fifa en série

Depuis 1995, Electronic Arts Sports s'est imposé dans la simulation de football sur PC. Autant dire que l'expérience fait la différence...

Fifa 95

C'est en 1995 que le premier Fifa atterrit dans les rayons. Immédiatement, c'est un énorme succès. La prise en main est rapide, le jeu est simple, l'ambiance est détonante, bref, tous les fans succombent. L'année suivante, Fifa 96 arrive avec les mêmes atouts dans son short. Le graphisme est impeccable, les équipes sont nombreuses et encore une fois, la licence Fifa lui permet d'avoir les vrais noms d'équipes et les vrais noms de joueurs.

Fifa 97

1997 ne va pas être une bonne année pour cette édition de Fifa. En effet cette version proposée par Electronic Arts Sports se révèle un peu décevante. Pourtant Fifa 97 connaît un retentissant succès auprès des joueurs. Malgré qu'elle ait perdu beaucoup de sa jouabilité. On s'aperçoit que les coups sont difficiles à effectuer, que les adversaires sont nuls, bref, que seul le graphisme est à la hauteur.

Fifa 98

1998, E.A. Sports sort deux jeux coup sur coup ! Fifa 98 : En route pour la Coupe du monde et Fifa 98 : Coupe du monde renouent avec le meilleur du jeu de foot. Graphisme superbe, ambiance fabuleuse, jouabilité parfaite, le rêve, en somme !

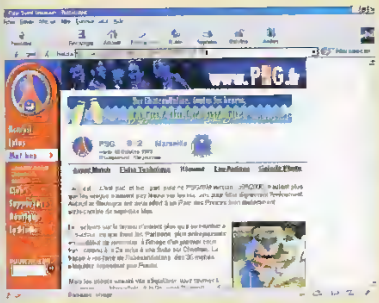
Fifa 99

Fifa 99 arrive donc tout naturellement dès la fin de l'année dernière. Encore plus beau, encore plus jouable, encore mieux réalisé, des adversaires encore plus durs à battre. Où s'arrêteront ils ? Aujourd'hui, Fifa 99 passe la main. Tant mieux, on aime les nouveautés !

Les sites officiels

Pratiquement tous les clubs ont un site officiel. C'est le meilleur moyen pour obtenir des infos fraîches. Résultats, rumeurs, achat en ligne, chaque site rivalise d'ingéniosité pour retenir l'attention des fidèles. Et c'est un plaisir de voir que même de petits clubs s'y sont mis !

Le PSG

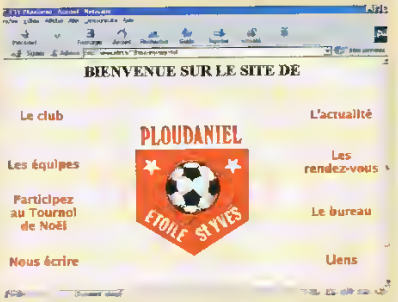


Le Paris-Saint-Germain a bien entendu son site. Agréablement fait, facile à utiliser, il propose des infos, des achats en ligne, les résultats de la saison et de nombreuses photos. Dommage que les discussions entre supporters ne soient pas toujours de bon goût.
http //www.psg.fr/

Marseille

L'Olympique de Marseille a également son site officiel. Boutique du club, *news*, le stade, l'équipe, le palmarès et même une *mailing list* qui vous envoie par *e-mail* toutes les dernières infos et interviews. Dommage qu'il n'y ait pas plus de photos.
http //www.olympiquedemarseille.com/

Étoiles-Saint-Yves



Il n'y a pas que les grands clubs... Pour preuve, le club de l'Étoile-Saint-Yves de Ploudaniel ! Présentation des équipes, infos, bureau, tout est là pour faire découvrir au monde francophone ce petit club qui, ma foi, a l'air bien sympathique
http //www.infini.fr/~jlhour/esy/esy.html

durée, météo, arbitrage, fatigue, terrain, distribution d'oranges à la mi-temps, caméras, tout est pensé pour vous donner pleinement satisfaction. À noter que la difficulté minime est vraiment minime et que la difficulté maximum est vraiment maximum. À noter également que les différentes vues du terrain proposées offrent toutes une jouabilité impeccable. Alors préparez la boisson énergisante, les pommades contre les claquages et appliquez une bonne dose de colle forte sur votre *joystick*. Pas de doute, Fifa 2000 s'annonce particulièrement jouissif ! Et ça continue en choisissant une rencontre amicale, une coupe ou un championnat... Coupe de l'U.E.F.A. ou Coupe du monde s'entend. Les bonnes nouvelles ne s'arrêtent pas là. Fifa 2000 propose un large éventail d'équipes nationales ou internationales. Outre les classiques premières divisions d'Espagne, de Belgique, d'Angleterre, d'Italie, de France bien sûr, de Hollande et d'Allemagne, vous retrouverez celles d'Écosse, des États-Unis, de Norvège, de Suède, de Turquie, du Brésil, du Danemark, d'Israël et de Grèce. Quelques autres sont également là, comme le C.S.K.A. Moscou, le Croatia Zagreb, le Dinamo Kiev, le Servette de Genève ou encore le Sparta Prague. Au total, ce sont 276 équipes de la saison 1999-2000 qui vous sont accessibles. À cela, il vous faudra ajouter 46 équipes internationales, histoire de vous taper une Coupe du

Plus qu'un simple jeu, au fur et à mesure du temps, Fifa est devenu une vraie institution !

ARRÊT SUR IMAGE Cet angle de vue pour les ralentis est absolument formidable. La vue du stade et le ballon qui échappe au gardien ont de quoi vous donner des frissons !

■ **DU GRAND ART** Marseille s'apprête à crucifier le grand Arsenal... Le joueur amorce une reprise de volée. Le geste est d'un réalisme à couper le souffle. Je le sais, j'en ai fait moi aussi ! (O. K., c'était il y a longtemps...)

Jusqu'à huit joueurs sur une machine, jusqu'à vingt en réseau, le foot est à apprécier entre amis.

monde avant l'heure et tenter de rééditer l'exploit de 1998. Mais le plaisir ne s'arrête pas là ! Vous pourrez en effet retrouver d'anciennes formations qui ont connu leurs heures de gloire.

L'Argentine 78, Arsenal 70-71, le Bayern Munich 74-76, le Brésil 58, la France 58 et 84, l'Italie 82, Manchester United 68, le Real Madrid 50-56, l'A.S.S.E. 76 et, n'en déplaise à tous les Parisiens, la seule équipe française à avoir remporté une ligue des champions : Marseille 93. Bref, quel que soit votre club favori, français ou étranger, il y a des chances pour que vous soyez comblé. Il y a des chances aussi pour que votre père et votre grand-père retrouvent leurs souvenirs de jeunesse...

Il est enfin temps de vous lancer dans un match. Dès le coup d'envoi, vous risquez de rater la balle et ce pour plusieurs raisons. La première est l'air béat que vous aurez, genre sourire niais et yeux grands ouverts. C'est à couper le souffle.

Le graphisme, tout d'abord, est un monstre de beauté. Les joueurs n'ont jamais été aussi réels. Le stade n'a jamais été aussi magnifique. Le public n'a jamais été aussi vivant. La pelouse n'a jamais été aussi belle On se prend même à chercher les éventuels vers de terre qui s'y seraient égarés. L'animation, ensuite, vous laisse littéralement sans voix. Les joueurs s'échauffent,

■ **PETIT, PETIT...** Vous ne devriez pas avoir de mal à reconnaître chaque joueur selon sa coiffure et son visage. Ils ont bien fait les choses chez E.A. Sports !

■ **DAGUERRÉOTYPE** Fifa 2000 vous permet de retrouver les anciennes formations de grandes équipes. Le tout dans des couleurs passées du plus beau cru.

Retombées...

Petit bilan de la Coupe du monde 1998. Qu'elle nous semble loin la victoire des Bleus...

Un an et demi déjà que nous sommes champions du monde. Après la liesse générale, des inscriptions en club (masculins comme féminins) qui ont explosé, tout est redevenu comme avant. Les retombées sont... retombées, c'est le mot. Les joueurs licenciés sont moins nombreux que prévu, les femmes recommencent à râler quand pépère regarde un match à la télé... Quant à notre équipe de France, sur qui nous comptions tous pour faire durer le plaisir, elle est complètement déconfite.

C'est mal barré pour l'Euro 2000 Mais bon... Gardons l'espoir. Cela nous a déjà réussi !

Digital
Games
Live the
experience
GeForce
PRO
CREATIVE

■ SOUVENIRS, SOUVENIRS Il est bien loin le temps où Zidane nous collait deux patates contre le Brésil. Mais raviver de tels souvenirs ne fait pas de mal. Et un... et deux... et trois-zéros !

Fifa 2000 vous offre un réalisme saisissant, autant dans le graphisme que dans l'animation des joueurs.

leur visage est soit radieux soit sombre, selon la réussite qu'ils ont connu, et je ne vous parle pas des mouvements. Ils sont d'un réalisme à couper le souffle. Chaque pas, chaque geste a été fidèlement retranscrit, comme ces joueurs qui, poursuivis par un adversaire, les protègent en les écartant du bras. C'est bien simple, vous pouvez même laisser l'ordinateur jouer seul et regarder le match ! On se croirait devant la télé, les commentaires et les 3615 Gagnez-du-pognon en moins. Parlons-en d'ailleurs, des commentaires ! Ils sont impeccables. Depuis quatre ans et cinq jeux, Thierry Gilardi a eu le temps de se taire la main. Laurent Paganelli, qui l'assiste, se débrouille plutôt bien malgré un manque évident de rythme. Bon, il reste encore à caler parfaitement certaines phrases sur certaines actions, mais dans l'ensemble, c'est intelligent et non répétitif. Le bonheur en somme ! J'en arrive donc tout naturellement à la deuxième raison pour laquelle vous allez rater le début du match. Vous allez pleurer de joie en voyant à quel point il est simple de jouer. La prise en main est rapide, la jouabilité est idéale, vous êtes enfin devenu un vrai joueur de foot ! Enfin presque...

■ OOS ROND Le comportement des joueurs est vraiment proche de la réalité. Et ne vous y trompez pas, il n'y a qu'un joueur qui joue le ballon.

Tout à la main

En un clic sur le *paddle* ou le *joystick*, vous dribblez, vous jonglez, vous passez, vous faites des ouvertures en profondeur, vous effectuez des reprises de volées, vous planez dans les airs pour une bicyclette d'anthologie (voir encadré « Le beau geste »), vous smashez la balle de la tête... sans parler des tacles, des fautes, des nombreux tirs, des effets de la balle, les tactiques (envoyer deux joueurs au marquage, prendre un adversaire en sandwich...), bref, les possibilités sont innombrables, extraordinaires !

Surtout qu'entre nous, tout cela ne demande pas des efforts surhumains... Il faut principalement garder en mémoire les touches de passe, de tir et d'accélération. La touche Tir permet aussi de piquer la balle à l'adversaire, la touche

Le beau geste

Un des plus beaux gestes que vous propose de faire Fifa 2000 est aussi un des plus difficiles à réaliser en réalité. Le retourné, aussi appelé bicyclette, est une merveille que nous analysons ici.

En premier lieu, il s'agit de centrer avec précision. La balle doit arriver au point de penalty environ, donc pas trop près ni trop loin du gardien.

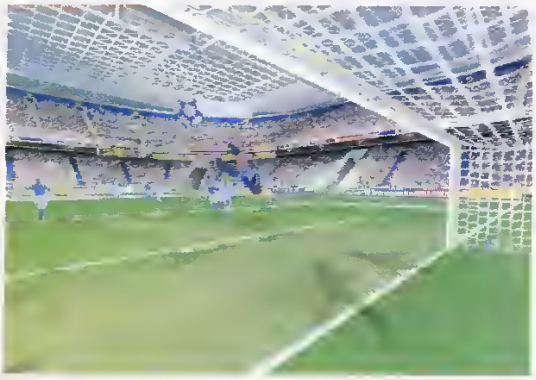
En cliquant plusieurs fois sur le bouton tir, le joueur amorce un retourné. Il ne le fait que si un joueur adverse est proche de lui.

Vous avez peut être une chance que votre adversaire ne prenne pas la balle de la tête. Si votre joueur passe devant, c'est gagné.

La balle est partie ! Advienne que pourra. Le défenseur, battu et abattu, fait mine d'être bousculé. Ignorez-le et retombez pénard.

Le gardien ne la rattrapera pas surtout si vous avez donné une direction au tir. Vous pouvez désormais laisser exploser votre joie

Games
Live the experience
Environmental Audio
Sound
BLASTER Live!
Sound Blaster Live! Player 1024 et FourPointSurround
Vous êtes au centre du jeu. Avec la Sound Blaster Live! et les haut-parleurs FourPointSurround, découvrez l'Environmental Audio – la technologie audio 3D la plus avancée sur PC – qui vous emmène au cœur de l'action. Ecoutez, vous y êtes !
CREATIVE
www.creative.com



BUUUUT ! Le gardien est bien loin de la balle, la pluie tombe, les filets s'apprêtent à trembler et dans deux secondes vous allez crier de joie.

Passe vous change de joueur et sélectionne le plus près du ballon. Il y a d'autres subtilités que vous découvrirez au fur et à mesure de vos parties. Ainsi, les passes longues (assimilées à des ouvertures) sont pratiques lorsqu'un adversaire vous mordille le short... Vous pouvez alors lancer votre joueur pour qu'il arrive le premier sur la balle. Souvent, un seul crampon d'avance peut faire la différence. Autres joyeusetés, les tacles. Intelligents, ils sont dirigés vers le porteur du ballon et sont effectués de la meilleure position possible pour récupérer la balle et non la jambe. Les reprises de volées, les bicyclettes et les têtes demandent un poil plus de subtilité.

Le résultat au bout du bouton

Un clic sur le bouton de passe, de tir ou de chandelle permettent une tête en forme de passe, de tir ou de chandelle... Si vous cliquez deux fois, c'est la reprise de volée ou la bicyclette selon la position de votre joueur. Là encore, le résultat dépend du bouton choisi. Et pour finir cette description des touches, sachez qu'un face à face avec le gardien de but est plus souvent payant en effectuant une simple passe vers le but... La balle lui passe alors sous le ventre alors qu'il aura plus de chances à repousser un tir en force. Vous ne vous doutez pas des actions

HEU-REUX ! Après une victoire, rien de tel qu'un tour de terrain pour remercier le public.

OPINION

LUC-SANTIAGO

Le pire, c'est que c'est vrai ! Si j'ai pour habitude de ne jamais partager le point de vue de mon collègue, je dois avouer que Fifa 2000 est spectaculaire. Les amateurs dans mon genre qui recherchent à l'écran quelque chose d'équivalent à la réalité et de tacile à prendre en main seront ravis, quant aux *aficionados*, ils risquent bien de délaisser rapidement les matchs à la télé pour ceux sur PC, presque plus vivants ! Il sera difficile de mieux faire.

Centre d'essai — Fifa 2 000

EN UN CLIN D'ŒIL

INSTALLATION
+ Installation très facile
+ Détection automatique des composants
+ Programme d'installation en français

ACCESSIBILITÉ
+ Niveaux de difficulté bien fait
+ Interface pratique
+ *Joystick* ou *paddle* recommandés

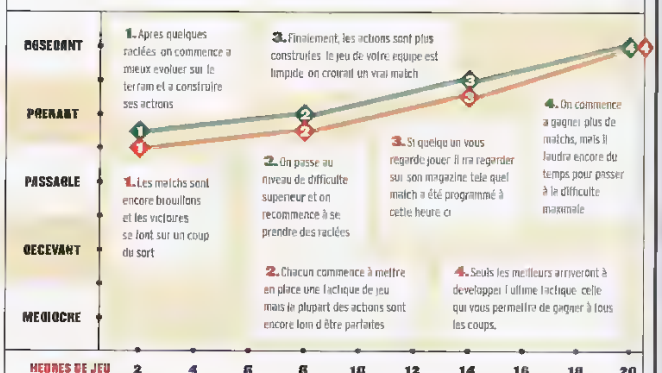
PERFORMANCES GRAPHIQUES

	PROCESSEUR	Pentium 200 MMX		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128
Matrox G400 (Matrox Millennium G400)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Rage 128 (ATI Rage Fury)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Riva TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Savage 4 (S3 Savage 4)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
TNT 2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT 2 Ultra)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Voodoo 2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Voodoo 3 (3dfx Voodoo 3 3 000 AGP)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								

LÉGENDES : Ne fonctionne pas — Peu jouable — Acceptable — Parfait

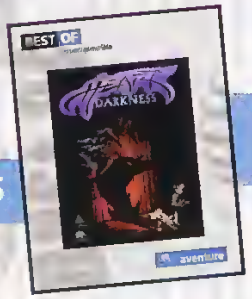
MOTIVATION

Comme Fifa 99, cette mouture 2000 est accessible à tous et promet d'innombrables heures d'un plaisir intense. Seul ou entre amis, on s'amuse comme des fous



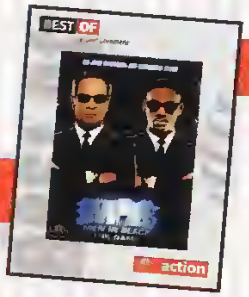
Avec la collection **BEST OF**

plus rien ne vous empêche de



HEART OF DARKNESS

titiller le maître
des ténèbres



MEN IN BLACK

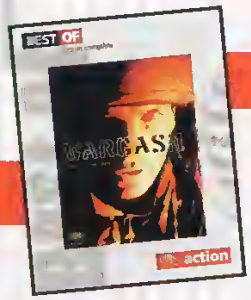
serrer la main
à un alien

TOTAL AIR WAR

caresser le manche
d'un F-22

V-RALLY

griller les plus grands
pilotes de rallye



WARGASM

devenir le
maître du monde

BEST OF Vous ne ferez rien de mieux pour **99F***

INFOGRAMES

OPINION

CEDRIC

Il n'y a pas besoin d'être un fan de foot pour apprécier Fifa 2000 à sa juste valeur. Non seulement la jouabilité est exceptionnelle mais le graphisme et l'animation lui confèrent un réalisme jamais atteint jusque-là. Et la meilleure preuve de la qualité de ce jeu est le nombre de personnes qui sont venues me regarder jouer, sans pour autant aimer le foot. Jetez votre télé, vous n'en aurez plus besoin !

splendides que vous pouvez faire. Imaginez... L'adversaire envoie une patate que votre gardien arrête en un superbe plongeon. Rapidement, il remet la balle à votre défenseur central. Passe au milieu de terrain gauche. Deux adversaires tentent de lui prendre la balle. Il dribble le premier, il fait une chandelle pour passer le second et il centre immédiatement. Votre attaquant se précipite dans la surface, il s'élance dans les airs, il fait une bicyclette et propulse la balle dans la lucarne !

Jouissance extrême

Buuuuut ! Vos joueurs se jettent les uns sur les autres pendant que la foule en délire donne de la voix ! N'hésitez pas à voir et revoir l'action grâce au ralenti, la sauvegarder et pourquoi pas créer votre propre *Téléfoot*. Ce serait également un crime de ne pas parler du jeu en réseau. Car avant tout, le foot est fait pour être partagé entre amis. Fifa 2000 offre une qualité de connexion tout à fait extraordinaire. Alors que de nombreux jeux souffrent de ralentissements, vous allez pouvoir affronter vos copains du bout du monde sans aucun souci.

Jouez sans les moufles !

Fifa 2000, comme n'importe quel autre jeu de sport d'ailleurs, est plus facile à jouer au *joystick* ou au *paddle*. Mais bon, si vous préférez le clavier, bonne chance...

Joystick

Allons droit au but. Oubliez le clavier. Quatre touches pour se diriger, une pour tirer, une pour passer, une pour accélérer, une pour feinter, une... Rien de mieux qu'un bon *joystick* pour réussir à jouer convenablement. Mais il doit être muni d'au moins six boutons. Donc, on recommandera vivement le Sidewinder, voir le Sidewinder Pro de Microsoft.

Joypad

Pensez aussi au paddle, si vous arrivez à vous y faire (moi j'ai encore du mal), c'est un excellent moyen de jouer convenablement, notamment grâce à ses très nombreux boutons. N'importe lequel fera l'affaire, pourvu qu'il ait l'air solide (vous allez le malmener !). Mais là encore, la gamme Microsoft est une référence à ne pas négliger.

■ **CADEAU BONUX** Si vous gagnez une coupe, vous aurez droit à une petite animation fort sympathique de l'équipe gagnante.

Sachez également que vous pourrez jouer jusqu'à huit sur la même bécane, pourvu que vous ayez de quoi connecter tous les paddles et les *joysticks* nécessaires.

Bref, Fita = 2000, concurrents = 0. Vous l'aurez compris. Que vous aimiez ou non le foot, ce serait un crime de passer à côté d'une telle merveille. La réalisation est parfaite, le joueur s'éclate réellement, bref, c'est non seulement le meilleur jeu de foot mais aussi l'un des meilleurs jeux tout court. ■

- Cedric Gasperini

Le verdict — Fifa 2000

COMPARATIF

■ **FIFA 2000**
Il serait dommage de passer à côté de cette pure merveille

■ **FIFA 99**
Jusqu'à cette édition 2000 c'est Fifa 99 qui restait le meilleur jeu de foot

■ **MICROSOFT FOOT 2000**
Un bon *outsider* qui offre de belles perspectives pour l'avenir

■ **ACTUA SOCCER 3**
Le graphisme laisse à désirer, la jouabilité n'est pas au top

■ **UEFA CHAMPIONSHIP 99**
De bonnes choses gâchées par trop de défauts

GRAPHISMES

■ Le stade est vraiment impressionnant et les joueurs sont d'un réalisme exceptionnel notamment au niveau de leurs expressions.

0 2 3 4 5 **6**

AUDIO

■ Les commentaires de Gilardi sont très honnêtes et l'ambiance du public phénoménale. Que demander de plus ?

0 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR

■ Jouer jusqu'à 8 sur un PC ou jusqu'à 20 sur plusieurs avec une stabilité de connexion jamais vue, c'est désormais possible.

0 2 3 4 **5**

POUR : Lorsque l'on a un graphisme somptueux, une excellente ambiance sonore, un réalisme à couper le souffle, une base de données impressionnante et une jouabilité inégalable, on devient forcément le meilleur jeu de foot du siècle.

CONTRE : Peut être les gestes spectaculaires, un peu trop faciles à faire et qui deviennent finalement assez banals.

NOTE GLOBALE

Electronic Arts est décidément imbattable pour tout ce qui concerne les jeux de sport et notamment ceux sur le football. Vous voulez le meilleur ? Fifa 2000

6

★ ★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ **MINIMUM** P166 MHz et 32 Mo
■ **RECOMMANDÉ** P266 MHz et 64 Mo
COMPATIBLE AVEC INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 8 - LAN 20 - INTERNET 20
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
■ CONNEXION MINIMUM 28 kbps

Amusez-vous en créant, gérant, et testant votre parc d'attractions.

www.themeparkworld.com

PC CD

©1998 Electronic Arts. Bullfrog le logo Bullfrog Theme Park World et le logo Theme Park World sont des marques commerciales et/ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et ou dans d'autres pays Tous droits réservés. Bullfrog Productions Ltd est une société d'Electronic Arts(TM)

Crime désorganisé

Grand Theft Auto 2 | Le retour de l'enfant terrible. Violence garantie.

Pour info ■ ÉDITEUR Take 2 Interactive ■ DÉVELOPPEUR DMA Design ■ GENRE action ■ JOUEURS 1 à 4 ■ PUBLIC adulte ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- 80 missions
- 30 types de véhicules
- 9 armes différentes
- 7 gangs rivaux

Version testée
- bêta
- mode Multijoueur très lent

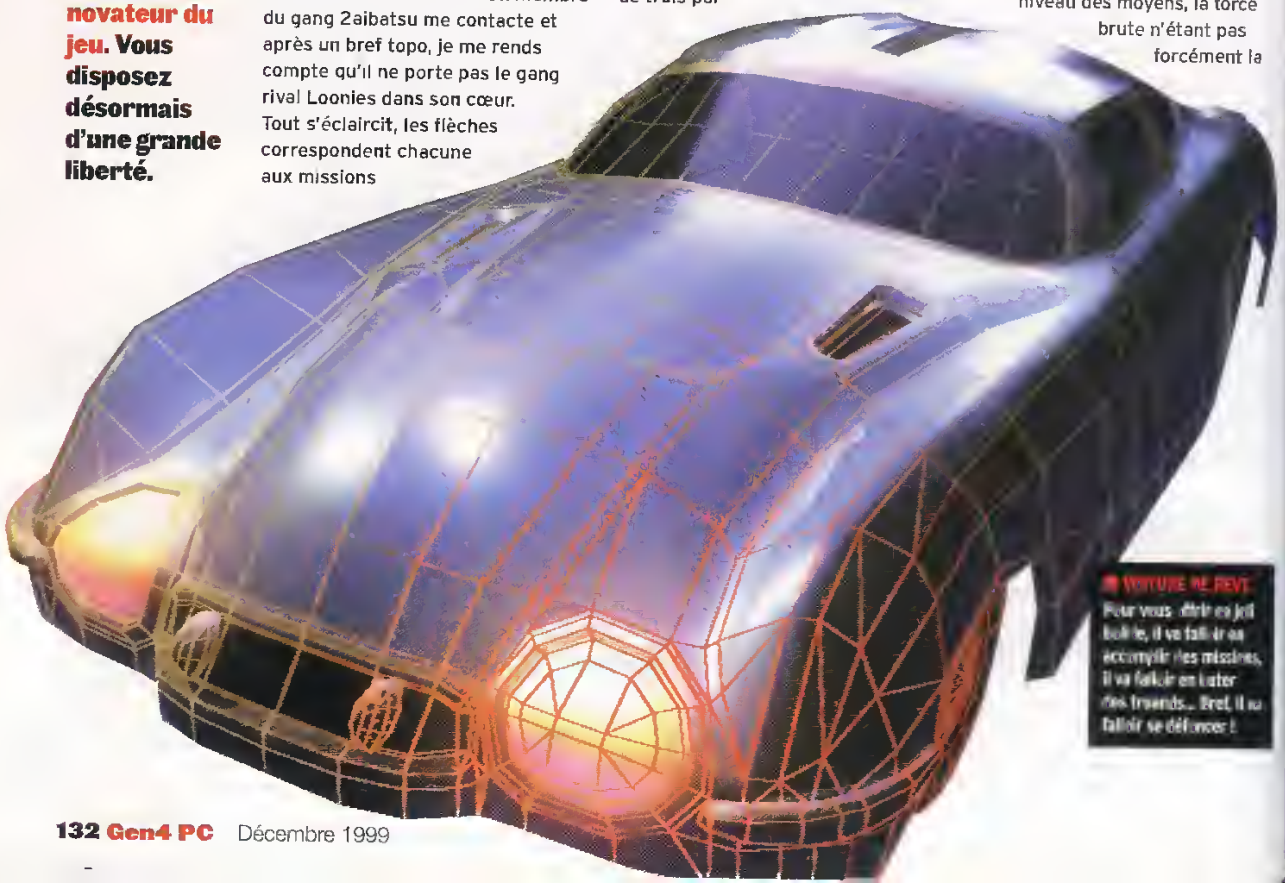
Adresse Internet
www.gta2.com

GTA avait marqué les esprits par son caractère violent et immoral. Passé cette controverse, on se retrouvait face à une jouabilité attrayante, bien que très simpliste. GTA 2 repart sur les mêmes bases en apportant quelques plus qui manquaient au jeu original.

Avec GTA 2, on évolue tout de suite en territoire connu. Le principe du premier volet a été gardé : en vue du dessus, vous arpentez les rues de la ville à la recherche de missions que l'on vous transmet *via* les cabines téléphoniques publiques. Mais déjà à l'écran, quelque chose attire mon attention. Plusieurs choix s'offrent à moi, je n'ai pas une simple flèche à suivre bêtement comme dans GTA mais trois itinéraires possibles. Bon, je choisis la flèche bleue (c'est ma couleur préférée) et, au fur et à mesure de ma progression, j'entends retentir au loin la sonnerie d'un téléphone. Je me guide au son pour enfin arriver à la cabine. Un membre du gang 2aibatsu me contacte et après un bref topo, je me rends compte qu'il ne porte pas le gang rival Loonies dans son cœur. Tout s'éclaircit, les flèches correspondent chacune aux missions que nous donneront les différents gangs de la ville. En haut de l'écran à gauche se trouve le *Respect-o-Meter*, une jauge qui indique votre niveau d'affinités avec chaque gang en présence (au nombre de trois par niveau). Un aspect novateur du jeu est la non-linéarité des missions à accomplir. Vous avez toujours pour objectif d'accéder au plus haut rang de l'échelle sociale criminelle, mais vous aurez plus de latitude au niveau des moyens, la force brute n'étant pas forcément la

La non-linéarité des missions à accomplir est un aspect novateur du jeu. Vous disposez désormais d'une grande liberté.

■ **CHASSE À L'HOMME** J'ai écrasé par mégarde un policier en faction à un carretour. J'ai beau expliquer que je ne l'ai pas fait exprès, maintenant ses collègues m'en veulent.



■ **VOITURE DE RÊVE** Pour vous aider en jeu bolide, il va falloir en accomplir des missions. Il va falloir en tuer des innocents... Bref, il va falloir se défoncer !

Le syndrome de la violence

Quelle attitude faut-il adopter face à la violence, répression ou prévention ?

UNE ÉTHIQUE EN TOC **La polémique soulevée par GTA a renforcé son impact.**

La violence est omniprésente dans les médias modernes de nos jours Les jeux vidéo ne représentent qu'un des vecteurs de violence chez les jeunes. Un sondage récent rapporte que 46 % des joueurs sont âges de moins de dix-huit ans L'IDSA montre, par ailleurs, que 80 % des jeux sortis ces trois dernières années sont classes dans la catégorie « tout public ». Si les 20 % restants sont adressés à un public averti, voire adulte, quels sont les risques pour qu'une clientele non autorisée ait accès à ces jeux ? Cela ne peut être reellement quantifié En revanche, une chose est sûre, c'est un problème de fond qui ne pourra être résolu par une quelconque action de censure

ARRESTATION EN RÈGLE Je vais avoir du mal à m'en sortir cette fois-ci.

meilleure solution. Par exemple, je propose mes services au gang des Elvis Impersonators (des caricatures du King pour le moins amusantes).

La mission est simple : voler une voiture au gang Zaibatsu et aller semer la zizanie chez la mafia russe. Les soviets, pensant que cet acte a été perpétré par les Zaibatsu, vont mener une guerre sans merci contre leurs rivaux et mon gang n'aura plus qu'à ramasser les morceaux. L'intelligence artificielle globale du jeu a été améliorée, la ville est désormais plus vivante (vous n'êtes plus le seul caïd en ville), et le comportement des forces de l'ordre est plus réaliste. GTA 2 serait bien peu de choses sans l'intervention de la police. Les flics ne sont plus omniscients et vous pouvez leur échapper assez facilement. Prenez garde, malgré tout, à ne pas devenir

OPINION

FRED P.

Bon, rien de bien neuf à l'horizon : GTA 2 est une déclinaison de l'original intéressante mais pas extrêmement innovatrice. On appréciera tout de même la relative liberté laissée au joueur et l'intelligence artificielle qui a été revue. Dommage que la vue du dessus n'ait pas été abandonnée au profit de la 3D, mais il est vrai que là, il aurait été question d'une vraie révolution ! Un bon petit jeu quand même...

Volez-le !

GTA 2, une catharsis dans ce monde de névrose. En Angleterre, Grand Theft Auto 2 ne s'achète pas, il se vole !

À Londres une agence de communication a trouve un moyen original de promouvoir le titre. Des copies ont eté accrochées à un panneau publicitaire sur lequel etait ecrit « Volez le » Evidemment, les badauds se sont precipités sur les boîtes et la scène a eté immortalisée dans un film pour un usage futur (publicité televisée, affiches et autres) Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour jouer à GTA 2, quand même !

GRILLEZ-LES ! Croiser les effluves, c'est mal, ils nous l'ont suffisamment répété dans *Ghostbusters*. Les flics en auront donc pour leur argent. Ça m'évitera de leur régler leur compte.

NISSION ÉCNOUÉE Au beau milieu de l'explosion, c'est moi, ou du moins mes restes.

■ QU'IL EN SWAT AINSI Les forces spéciales ne sont pas là pour amuser la galerie.

un tueur de flics sinon les grands moyens seront déployés pour vous faire mordre la poussière, forces spéciales d'intervention, fédéraux et garde nationale étant mobilisés en dernier recours. Voler un tank, ça a du bon ! Notons qu'il est maintenant possible de sauvegarder les parties en cours de niveau, mais il faudra alors s'acquitter d'une coquette somme.

De beaux effets visuels

Les graphismes sont en progrès par rapport à GTA et donnent lieu à de jolis effets ; les explosions ont été soignées. L'action se passant essentiellement de nuit, les jeux de lumière sont plaisants, sans amener de réelle évolution en la matière. L'ambiance sonore est des plus réussies, avec des musiques entraînantes et une utilisation de la radio très originale. Le style colle parfaitement au jeu.

Un point noir, cela dit : si le jeu est fun en solo, le Multijoueur est une totale catastrophe, tant sur Internet qu'en réseau local à cause d'une lenteur affligeante. Cela dit, la version testée n'était pas la définitive et nous vérifierons sur la version finale. ■

- Frédéric Pam

L'affaire Grand Theft Auto

On m'a tiré ma voiture ! GTA, le « mauvais garçon » des jeux vidéo fait-il vraiment l'apologie de la violence ?

La violence dans les jeux vidéo : un sujet très controversé entretenu par des jeux tel que GTA. Petit point sur les forces en présence, les plaintes et les résultats des différentes actions menées.

■ GRAND THEFT AUTO Faites votre place dans le milieu et devenez l'ennemi public n°1.

■ CARMAGEDDON II Écrasement de piétons fortement conseillé dans cette course mortelle !

Décembre 1997, un jeu tres attendu, ayant eu l'effet d'une bombe à retardement dans la presse specialisée européenne, vient remplir les étagères de tous les bons revendeurs : Grand Theft Auto. GTA propose au joueur de se lancer dans le grand banditisme en incarnant un malfaiteur qui devra s'acquitter des besognes les plus répréhensibles et amorales afin de devenir le boss de la mafia locale. Les reactions ne se sont pas fait attendre. Les gouvernements français, allemand et britannique condamnèrent GTA, et le ministere de la justice brésilien a interdit le jeu à la vente, infligeant des amendes s'elevant jusqu'à neuf mille dollars aux fraudeurs. À cela, les développeurs retorquèrent que le jeu proposait une vision ironique du crime et qu'en aucun cas il n'était vecteur de violence pour le joueur averti, tant celle ci était tournee en dérision. Le problème pose se situait plus au niveau de la clientèle à laquelle s'adresse ce type de jeux : les adultes.

■ POSTAL Découvrez les joies du *serial killer* et massacrez de pauvres citoyens.

Les instances concernées tardaient a mettre en place un systeme de classification sérieux réglementant la vente des jeux vidéo à caractère violent. Heureusement, le SELL (syndicat des éditeurs de jeux) débarqua rapidement pour faire apparaître sur les boîtes des indications quant à la cible du produit. Cependant, des jeux comme Half-Life ou Dungeon Keeper 2 sont déconseillés aux moins de seize ans, mais les revendeurs s'en préoccupent-ils lorsqu'il s'agit de faire un bon chiffre d'affaires à la fin du mois ? Une profusion de violence dans les jeux vidéo pourrait désensibiliser les plus jeunes à l'aspect tragique de la violence dans la réalité ; c'est un fait. Un enfant jouant à un jeu vidéo violent pourrait être influence et perdre ses repères devant un tel étalage de brutalité, de gore et d'immoralité. C'est le cheval de bataille de l'association Familles de France qui a contraint certains gros revendeurs à retirer de leurs rayons des jeux comme Unreal ou Sanitarium.

GTA s'est vendu a plus de 2,5 millions d'exemplaires à ce jour. Selon une étude de l'I.D.S.A (l'industrie du jeu video), neuf jeux sur dix sont achetés par des adultes. À qui la faute, alors ?

Le verdict — Grand Theft Auto 2

COMPARATIF

■ **GRAND THEFT AUTO 2**
La nouvelle reference du jeu immoral ou l'on incarne un voyou. Comportements repréhensibles hautement conseillés.

■ **CARMACEDDON II**
Gagnez des courses endiablées et recoltez un maximum de points.

■ **POSTAL**
Un *must* du jeu immoral : on y joue un *serial killer* qui doit dézinguer le plus possible de victimes.

■ **GANGSTERS**
Un jeu de gestion de gangs situé dans les années 30. Complique, difficile a prendre en main, ce n'est pas une référence.

GRAPHISMES
■ Les explosions sont bien rendues et les effets de lumiere sont classiques. La vue du dessus est pratique mais peu spectaculaire.
0 1 2 **3**

AUDIO
■ Le point fort du jeu. Les musiques collent parfaitement a l'ambiance et la radio apporte une touche originale à l'ensemble.
0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
■ A eviter a tout prix pour l'instant. Le jeu sur Internet est abominable l'écran se gele toutes les cinq secondes quelle que soit la connexion.
0 **1**

POUR : La jouabilité est au rendez vous. On prend un malin plaisir a remplir les missions les plus sordides tout en se jouant de la police. La griffe GTA.

CONTRE : GTA 2 pourrait n'être qu'un *add on*. Les possesseurs de GTA n'y verront pas d'évolutions majeures. Le mode Multijoueur est une calamité.

NOTE GLOBALE
A l'instar de son predecesseur, GTA 2 est un jeu hors normes servi par une bonne jouabilité même s'il reste assez simpliste. Public adulte conseillé.

3

★ ★ ★ ☆ ☆ ☆

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUM 200 MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDÉ 266 MHz et 64 Mo
CPU COMPATIBLE A PC : INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✘
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✘
■ OpenGL ✘

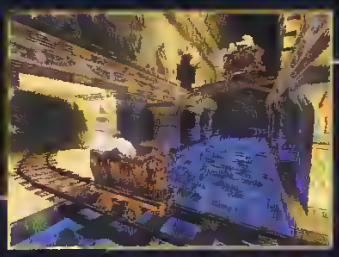
POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive !) ✘
■ Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN 4 - INTERNET 4
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
■ CONNEXION MINIMUM 33,6 kbps

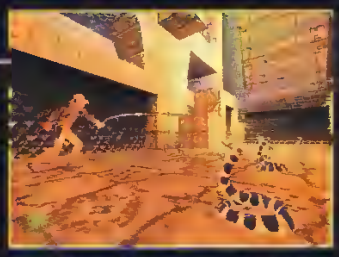
- Ne m'appelez plus Junior !

INDIANA JONES™
et la MACHINE INFERNALE™

Voyagez dans le monde entier sur 17 niveaux



Un scenario truffé d'énigmes



Combattez vos ennemis avec plus de 22 armes

1947. Des savants soviétiques ont été aperçus sur les ruines de la Tour de Babel. Un célèbre aventurier entre en scène. Son nom ? Dr Henry "INDIANA" JONES...

QUAND L'ACTION RENCONTRE L'AVENTURE DE PLEIN FOUET !

Disponible sur PC CD-Rom

www.ubisoft.fr/indy
www.lucasarts.com
Produit et distribué par Ubi Soft

Virgin MEGASTORE

LUCAS Arts

■ DÉLIRE TOTAL Dans un parc digne de ce nom, tous les enfants doivent faire cette tête.

Tournez manège !

Theme Park World | Gérez votre parc d'attractions comme un vrai requin.

Pour info ■ EDITEUR Electronic Arts ■ DEVELOPPEUR Bullfrog ■ GENRE gestion ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres

- 100 000 dollars au soleil
- des centaines de visiteurs
- des dizaines d'attractions
- 4 parcs

Version testée

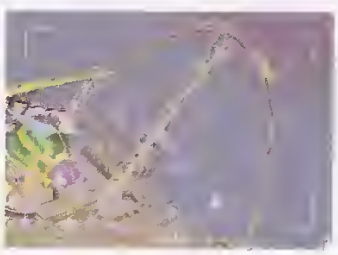
- bêta test française
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet

www.themeparkworld.com

Les jeux de gestion sont nombreux mais Theme Park World a clairement décidé de laisser son empreinte avec ses graphismes joyeux, son humour pince-sans-rire et une interface de gestion sans pareil. Odyssée au pays où tout le monde est gentil : oui c'est un paradis !

Dès la scène d'introduction, le ton est donné. Un gros ballon rouge à l'enseigne de Bullfrog (un crapeau-buffle) se gonfle sous vos yeux. Va-t-il exploser comme la grenouille de la table ? Non, il se dresse fièrement au-dessus des baraques foraines, éclatant comme votre futur succès dans le monde des marchands de bonheur. Vous voyez comme je crois en vous, hein ? Bon, en attendant de vous voir rouler en Rolls verte à pois mauves, un peu d'histoire.
Au commencement était Theme Park, un des innombrables jeux éclos dans le cerveau fumeux d'un Anglais génial, Peter Molyneux, également à l'origine de Populous (devenez un dieu) ou de Dungeon Keeper (hébergez des créatures maléfiques chez vous) et bientôt de l'incroyable Black & White. Le but ? Construire un parc d'attractions, façon Disneyland ou Astérix et se faire un maximum de pépètes le plus vite possible ! Pour cela, humour anglais oblige, on pouvait user de moyens plus ou moins honnêtes, comme mettre un maximum de sel sur les frites pour vendre plus de soda, lequel se résumait à un tas de glaçons histoire de réduire les coûts !



■ BURP L'un des grands plaisirs du jeu est de grimper dans ses propres grands huit.

Pire ? Non, encore pire !

Vous l'avez compris, Theme Park n'était pas une de ces simulations hyper sérieuses dont raffolent les *yuppies* qui trouvent que 60 heures par semaine au bureau ça n'est pas encore assez ! Rassurez-vous tout de suite, Theme Park World n'est pas du tout comme ça. Il est pire ! C'est une partie de franc délire qui vous attend dès que vous aurez franchi les grilles du parc. Attention, pas de délire dans la gestion elle-même. Non, délire dans l'univers, les attractions, les graphismes, les personnages ! Donc, au commencement étaient les humains. Comme nos semblables vivent en général des existences tristes et

■ **BELLE BROCNETTE** Voilà les gentils petits dont vous devez assurer le bonheur.

■ **SINISTROSE** Attention à bien former vos animateurs ou voici le résultat que vous risquez fort d'obtenir ! Et des petits visiteurs qui s'ennuient sont des petits visiteurs qui ne reviendront pas !

déprimantes, puisqu'ils ne sont pas payés pour jouer toute la journée, ils ont besoin, pendant les maigres heures de loisir accordées par leurs patrons, de s'étourdir pour oublier la grisaille de leur quotidien.

Allo ? Allo ? Halloween !

C'est là qu'interviennent les *businessmen* avisés et leurs gros cigares, toujours à l'affût d'un nouveau moyen de faire les poches de leur prochain. En l'occurrence, le super magnat, c'est vous ! Et on va vous confier la gestion d'un parc à thèmes. Vraiment, la gestion des ressources humaines laisse à désirer mais personne ne me demande mon avis. En tant que gestionnaire débutant, vous allez devoir choisir entre deux parcs de base parmi les quatre que comporte le jeu. En effet, ces deux autres parcs ne peuvent pas être confiés à un ridicule débutant comme vous. Pour y accéder, vous devrez, grâce à votre réussite dans les deux premiers (dédiés respectivement à Halloween et au Monde perdu cher à Spielberg), gagner les clés qui vous permettront de pénétrer dans ces royaumes magiques. Pour l'instant donc, vous vous trouvez au-dessus d'une mer toute bleue. Les quatre parcs sont situés sur de grosses îles rondes. Sur deux d'entre elles, un château hanté (monde d'Halloween) et un gros dinosaure mauve (Monde perdu) vous tendent les bras. Disons que cet hiver nous sommes d'humeur macabre et allons faire un tour à Halloween-land. Là, je sens les débutants avoir des sueurs froides : pas de tutorial ! Rassurez-vous, les développeurs ne vous ont pas oubliés. À droite de l'écran, un petit bonhomme tout noir en forme de point d'exclamation vous prodigue immédiatement de bons conseils.

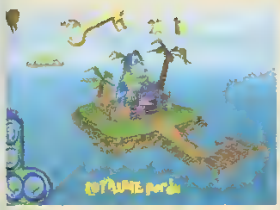
■ **TERMINATOR** Votre garde de sécurité est impressionnant, mais si bête qu'il n'empêche pas grand-chose !

En gros, comment ouvrir votre parc (c'est le minimum...), comment implanter les premières

Les quatre fantastiques

Theme Park World vous propose de diriger quatre parcs différents, très différents même ! Dinosaures, gentils lutins, martiens tout bleus, ou squelettes moisis ? Visite express pour vous préparer à l'enfer qui vous attend. Et après vous allez encore dire qu'on n'est pas gentil avec vous, bandes d'ingrats !

LE ROYAUME PERDU



Totalement inspiré de deux films célèbres et d'un roman trop peu lu, le Monde Perdu vous propose d'envoyer vos visiteurs rebondir sur des ventres de dinosaures, se perdre au milieu de civilisation disparues (et forcément menaçantes), tout en sirotant des cocktails très sucrés où la banane le dispute à la noix de coco. Les dentistes adorent !

LE MONDE MERVEILLEUX

Très orienté Île aux enfants, ce monde enchanteur va vous baigner dans le sucre, la guimauve et le miel. Attentions aux nausées. Monstres gentils et lutins cocasses sont au rendez-vous pour la plus grande joie des petits, mais les animateurs ont tendance à faire des dépressions nerveuses ! Un monde merveilleux n'est pas un monde parfait !

HALLOWEEN

Plus la peine maintenant de présenter cette fête macabre-pour-rire qui fait courir les Français presque autant que les Américains. Vaisseau fantôme, toboggan-squelette et cerveau-trampoline sont au rendez vous pour la plus grande joie des enfants, qui multiplient les tours pendables aux dépens de vos animateurs !

LA CONQUÊTE SPATIALE

Le plus cher de tous mais aussi le plus délirant ! Animateurs tout droit sortis de *Toy Story*, attractions qui envoient pratiquement les visiteurs sur orbite, c'est tout juste si les balayeurs ne désintègrent pas les ordures à coups de sabre laser ! Attention, même les boules puantes des petits monstres ont un effet cosmique !

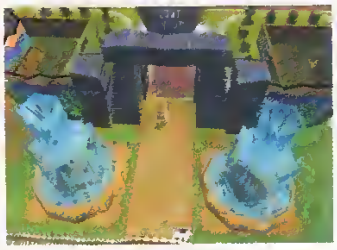
attractions, comment placer les chemins, attirer vos premiers clients... Vous serez guidé pas à pas par ses commentaires rigolos et parfois moqueurs (la version française est remarquable), tout à fait dans le ton du jeu. Tout rond et tout souriant, changeant d'aspect selon le thème abordé (casque de chantier quand un manège va s'effondrer, moustache à la Einstein pour vous parler des recherches en cours, etc.), animé façon *Toy Story*, il va vite devenir un compagnon indispensable.

ORIGINALITÉ Bon, l'animateur de votre parc spatial est un peu étrange, mais l'important c'est que ça plaise, pas vrai ? Et puis n'oubliez pas que les minorités ont des droits, sacrebleu !

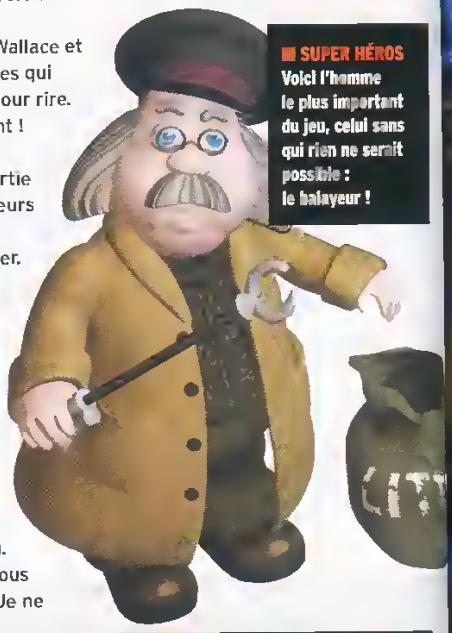
La vie en rose

Parce que placer vos attractions n'est pas toujours une mince affaire. Vous devrez aménager une entrée, une sortie, la rendre accessible, lui affecter mécaniciens, balayeurs, animateurs, bref vous devez vous occuper de tout. Non que ce soit désagréable : les graphismes sont si beaux que je suis prêt à parier que vous en redemanderez très vite. La cinématique de début, pour une fois, ne ment pas sur le contenu du jeu. Vous y voyez des petits bonshommes tout ronds et tout roses, proches cousins de Wallace et Gromit, faire les pires bêtises qui finissent en catastrophes pour rire. Eh bien le jeu est à l'avenant ! Chose rare dans un jeu de gestion, il est en grande partie réalisé en 3D, une 3D d'ailleurs très éloignée de celle des Quake et autres Tomb Raider. Place a été faite aux couleurs vives et gaies (même dans Halloween), tendance pastel-bonbon et surtout aux attractions les plus dingues jamais sorties du cerveau malade d'un ingénieur ! Admirez par exemple le goût exquis de ce trampoline géant en forme de cerveau. Ou ce squelette rieur qui vous propulse vers les étoiles ! Je ne

Attention à ne pas trop accélérer les manèges ou vous retrouverez les restes de vos hamburgers dans les allées du parc !



DÉRIVE SÉCURITAIRE Une belle entrée comme ça et un garde grognon juste devant !

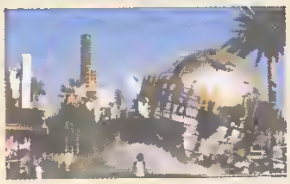


SUPER HÉROS Voici l'homme le plus important du jeu, celui sans qui rien ne serait possible : le balayeur !

Jeu de nains, jeu de vilains

Un petit récapitulatif de ces lieux « magiques » qui attirent les enfants, grands et petits, tout autour du monde. Culte de l'enfance éternelle et gigantisme et gros profits sont de rigueur. Et si on se recyclait dans la vente de bonheur ? Qui me prête 10 milliards de dollars ?

Universal Studio

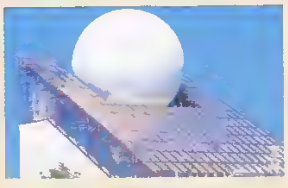


Le plus ancien parc est celui d'Universal Studio Hollywood, ouvert en 1915. Il renferme la plus importante installation cinéma-télé du monde, des plateaux de film (comme la place de la mairie de Retour vers le futur) et de nombreux spectacles tirés de films (*Terminator, Jurassic Park*.)

Disneyworld

Le plus grand au monde est Disneyland Orlando, inauguré en 1955. Mickey détient aussi le record d'entrées en Europe avec Disneyland Paris et ses 12,5 millions de visiteurs par an. Et histoire d'en attirer encore 4,5 millions, une aile consacrée à l'audiovisuelle verra le jour en avril 2002.

Le Futuroscope



Les parcs français marchent bien En tête, on trouve le Futuroscope (qui accueillait il y a peu un salon sur les jeux vidéo) dont les 22 pavillons ont attiré 2,7 millions de visiteurs alors que le parc Astérix en a séduit 1 711 000 (pour 339 millions de francs de chiffre d'affaire). Et Mirapolis alors ? Chut, on oublie !

Time Warner

Actuellement en construction le parc de la Time Warner situe à côte de Madrid devrait devenir le second site européen par la taille. C'est un projet de 180 millions d'euros qui s'achèvera normalement en 2002 et aura une capacité d'accueil de 27 000 personnes (soit 10 millions par an). Tss, p'tits joueurs !

DARKSTONE

Plongez dans le monde de Darkstone, libérez le héros qui sommeille en vous...

Génération 4 : ★★★★★ Hit
"Darkstone est un petit bijou qu'il vous faut absolument."
"Darkstone est l'excellente surprise de cette rentrée."

Pc Fun : 18/20
"Une ergonomie sans faille, un plaisir de jeu sans cesse renouvelé."

Joystick : 90% Grand Public
Couverture daté Septembre

Pc Max : 9/10
"Darkstone sera sans conteste l'un des hits de cette rentrée."

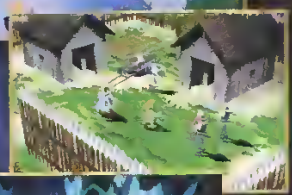
Pc Team : 92% Réseau

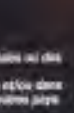
Pc Soluces : 88%
"Darkstone est très prenant et très efficace et il devrait rencontrer un grand succès auprès des amateurs Action-RPG."

Génération PC : 18/20
"Un pur joyau ludique. Epoustouflant!"

Micro Revue : 90% Smiley d'Or

Nouveauté : *Un Editeur de Quêtes offert fin Décembre sur le site delphinesoft.com/darkstone.*

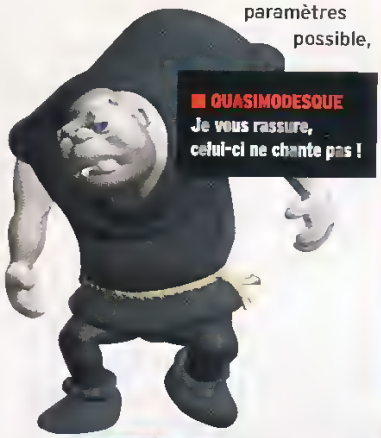




www.delphinesoft.com

■ ÎLE AU TRÉSOR **Super moches et très populaires, les boutiques de souvenirs !**

mentionnerai même pas les toilettes en forme de cercueil pour ne pas offenser les oreilles sensibles. Même délire du côté du Monde perdu, avec un dinosaure à grosse panse pour faire des bonds, ou un King Kong souriant qui balance les visiteurs dans les deux grandes bananes qu'il tient dans chaque poing. Vous le voyez, chez Bullfrog, on ne fait pas dans le triste ! Mais on n'en oublie pas pour autant que l'on se trouve dans un jeu de gestion. Le plus important, dans ce type de simulation, est d'offrir au joueur suffisamment de menus pour qu'il puisse contrôler chaque phase de son action, régler le plus de paramètres possible,



■ QUASIMODESQUE **Je vous rassure, celui-ci ne chante pas !**

avoir en main toutes les cartes pour réussir – ou éventuellement échouer – à mener sa barque à bon port. Le défi est bien sûr de ne pas le faire crouler non plus sous les boutons, les menus et les informations, pour arriver à une confusion où une chatte ne retrouverait pas ses petits.

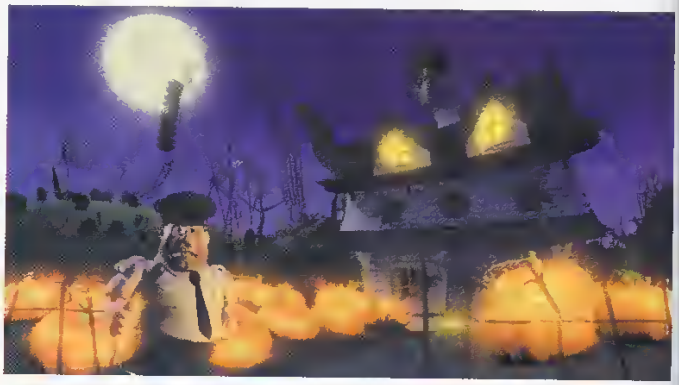
Simple, complet et plaisant

Pour être franc, un échec de la part des gens qui viennent de nous offrir Dungeon Keeper 2 aurait fait plus que nous surprendre. Ils ont été à la hauteur de leur (excellente) réputation. Non seulement les menus ne manquent pas, mais en plus, ils sont graphiquement à l'avenant des attractions. Simples, complets, plaisants, ils offrent une multitude de possibilités tout en distinguant bien chaque action, chaque info, pour que vous ne soyez jamais perdu. Qui plus est, notre petit guide, toujours aussi serviable, va vous informer à chacune de vos premières visites sur un tableau. À chaque fois que vous cliquerez sur un bouton, il vous expliquera de façon très claire ce que le nouveau menu vous permettra de régler. Et là, les fous de gestion, ou ceux qui s'apprêtent à le devenir, vont pouvoir s'en donner à cœur joie ! Pour bien gérer votre parc, vous devrez commencer par fixer un prix d'entrée (de préférence pas trop élevé au début), puis construire vos premières attractions (pas trop modestes au début si vous voulez que les cars scolaires s'arrêtent), embaucher des mécaniciens pour les entretenir, des savants pour en inventer de nouvelles... Par exemple, si vous cliquez sur la touche « Personnel », on vous offrira un choix entre plusieurs employés possibles, avec leur nom, le salaire que vous devrez

OPINION

RÉMY

Vous vous demandiez quel était le meilleur jeu de Noël ? La réponse est là, Theme Park World ! Graphismes jolis et drôles, interface parfaite, humour omniprésent et surtout des défis continuels et des catastrophes cocasses qui vous empêchent de sombrer dans la routine gestionnaire, les concepteurs n'ont rien négligé, à part peut-être le manque de lisibilité de la caméra subjective et l'absence d'un parc concurrent visible. Entrez dans Theme Park World, vous n'en reviendrez pas !



■ SUEURS FROIDES **Les vigiles sont censés être effrayants, mais là c'est lui qui a l'air d'avoir peur ! À votre place, je le nommerai balayeur !**

■ ÇA SE BOUSCULE ! **Prendre place dans la file d'attente vous aidera à décider si vous devez oui ou non créer une seconde attraction.**

■ P'TITE GOULE **Vos visiteurs se mettent vite dans l'ambiance.**

Suivi très Net !

Avec Theme Park World, Bullfrog fait passer le suivi réseau à la vitesse supérieure !

■ Theme Park World ne possède pour l'instant pas de mode Multijoueur (ce qui est un peu logique vu la durée des parties), mais ce n'est pas une raison pour déserter le Net ! En effet, le site officiel du jeu va très vite vous proposer non seulement de télécharger de nouvelles boutiques et attractions, mais aussi de flatter votre *ego* en « postant » vos plus beaux parcs sur leur site ! Les autres joueurs pourront les visiter, et on élira le plus beau !

CD Audio Créateur 2.0
Vinyles, K7, MP3... "Et de chaque source sera gravé un son pur".
Alléluia ! Voici enfin le programme capable de restaurer toutes vos sources musicales avec des filtres professionnels, pour ensuite les graver sur CD (jusqu'à 80 minutes). Vous pouvez aussi enregistrer des MP3 et réaliser des compilations musicales à partir de vos CD audio préférés.
Enfin, CD Audio Créateur 2.0 vous offre la possibilité d'imprimer toutes vos jaquettes et étiquettes CD. Vos musiques préférées auront enfin le support complet qu'elles méritent.
Micro Application
www.microapp.com
Micro Application
MP3
CD Audio Créateur 2.0
Réalisez vos compilations musicales sur CD audio !
DISPONIBLE
HABITUEL

AMBIANCE MORTELLE Le parc Halloween est glauque et les visiteurs en redemandent !

leur payer, leurs compétences...

À vous de faire votre choix, puis de larguer l'employé en question sur un chemin. S'il ne s'agit pas d'un savant, vous aurez tout intérêt à lui assigner une zone d'action si vous ne voulez pas qu'il brille par son inefficacité... Vous pourrez par la suite le licencier s'il est trop mauvais, l'augmenter s'il est très bon, redéfinir sa zone d'activité... Il en va de même pour tous vos employés, mis à part les savants dont l'activité se règle au moyen de l'écran « Recherche ». Là, vous pourrez choisir (toujours par de petites icônes sympas) sur quelles attractions concentrer les recherches, le nombre d'heures de travail de vos chercheurs etc.

Quelles normes européennes ?

Principe identique pour vos attractions : cliquez dessus et vous verrez le nombre de visiteurs qu'elles ont reçus, leur taux de rentabilité, vous pourrez régler la vitesse des manèges, envoyer un mécanicien les améliorer ou les réparer... Surtout, si vous voulez gagner un maximum d'argent et donc gagner les clés d'or et tickets d'or qui vous permettront de passer aux parcs suivants, vous pouvez aussi vous lancer dans des pratiques sévèrement découragées par le service de répression des fraudes ! Vous voulez gagner plus sur les hamburgers ? Augmentez le taux de graisse pour les produire à moindre coût ! Vous voulez que vos visiteurs boivent plus ? Augmentez la vitesse des manèges pour que la terreur leur assèche le gosier. Toutes pratiques aussi malhonnêtes que réjouissantes mais qui pourraient bien vous retomber sur le nez ! Par exemple, si vous exagérez sur la vitesse des montagnes russes, vos clients pourraient bien en sortant décorer vos jolies allées avec les hamburgers trop gras que vous venez de leur faire ingurgiter ! Ce qui, provoquant le dégoût des autres visiteurs, risque de déclencher une répugnante réaction en chaîne... De même, si vous exigez trop de vos employés et que vous ne leur offrez pas de salle de repos, vous allez vous

REGARD PÉTILLANT Ce singe, est l'une des attractions les plus populaires.

Alors qu'on râle d'habitude sur les manques des jeux de gestion, impossible de prendre Theme Park World en défaut.

OPINION

LUC-SANTIAGO

Comme ça fait du bien ! Loin du fracas des *quake-like*, des jeux de guerre, des *wargames* et des jeux d'aventure soporifiques, Theme Park World est une véritable bouffée d'air frais. Coloré, plein d'humour et de possibilités, c'est un véritable bonheur ludique. Le seul regret concerne la 3D un peu limite et l'absence de concurrence, mais bon, mieux vaut être seul que mal accompagné ! Un bon conseil, achetez-le !

JARDINERIE PAYSAGERIE Voilà un parc qui commence à ressembler à quelque chose, mais n'oubliez pas d'ajouter arbres et buissons !

GYM TONIC Vos mécanos ne prennent peut-être pas beaucoup soin de leur corps, mais ils sont efficaces !

Une interface de rêve

Grâce à un simple clic sur un bouton de cette manette de rêve, vous pouvez tout diriger dans votre parc d'attarctions !

ÉCRAN DE GESTION
Vous permet de construire de nouvelles attractions ou d'engager du personnel

ÉCRAN D'INFO
Il vous donne accès à tous les tableaux : personnel, humeur des clients, état des manèges

ÉCRAN DE SATISFACTION
Ce thermomètre vous donne la température morale de vos visiteurs

ÉCRAN FINANCES
Pour tout savoir sur l'état de vos finances et l'humeur de vos banquiers !

ÉCRAN DE RECHERCHE
Vos savants ne travaillent pas assez vite ? Allez sur ce menu et secouez les

CAMÉSCOPE
Pour vous promener dans votre parc ou en envoyer une « postale » sur le Net

PLAN GÉNÉRAL
Pour voir les problèmes à venir, la répartition des installations et le terrain encore disponible

Aujourd'hui, des milliers de personnes que vous ne connaissez même pas
vont tout faire pour vous "fragger" !
*Eliminer
DAIKATANA™
Le nouveau piège créé
par John Romero
le co-créateur
de la série Doom™
et de Quake™
JOHN ROMERO'S
DAIKATANA
EIDOS
Sortie en décembre
Dans quel clan êtes-vous ?
www.daikatana.com
www.eidos.com
Concours, astuces et solutions
PC CD
Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
EIDOS
INTERACTIVE

retrouver avec une grève sauvage sur les bras. Comme vous pouvez le constater, les auteurs n'ont pas hésité à ajouter une bonne dose d'humour régressif à leur mélange !

Vous pourrez même expérimenter de première main l'effet des attractions en y pénétrant vous-même. La vue deviendra alors subjective (comme dans Quake) et vous dévalerez les côtes d'une montagne russe-squelette ou serez à moitié piétiné par un dinosaure sur écran géant pendant que votre fauteuil s'agitera dans tous les sens.

En fait, cette déclinaison de possibilités va se retrouver pour chaque étape de votre vie de propriétaire de parc. À tout moment, vous pouvez voir le nombre de visiteurs ayant traversé votre lieu de rêve, sonder leurs pensées pour savoir s'ils sont heureux ou non, ou ce qui leur manque (boissons, toilettes, poubelles, etc.), ce qu'ils pensent des attractions... Vous pouvez aussi consulter des graphiques sur les entrées, la rentabilité. Vous pouvez solliciter des emprunts bancaires pour vous agrandir. Et si vous n'avez pas le temps ou la patience d'aller voir dans ces menus, l'essentiel sera toujours à l'écran. En grosses lettres, le coin gauche affiche la somme disponible dans vos caisses, une flèche vous dit si vous gagnez ou perdez de l'argent (en général, on en perd), pendant que votre petit guide du début vous envoie ses messages d'alerte.

Le cocktail détonnant de Theme Park : gestion impeccable et humour régressif à tous les étages.

Ils arrivent !

Avec plus de 20 millions de visiteurs l'année dernière, l'industrie du parc d'attractions en France est en train d'exploser. Et ça n'est pas fini car de nouveaux sites vont ouvrir leurs portes.

Vulcania, sur le thème des volcans (bravo !) devrait accueillir 500 000 personnes dans les montagnes d'Auvergne dès l'an 2000
Bioscope sera situé en Alsace et tentera d'intéresser 850 000 spectateurs aux sciences de la vie dans le courant 2001
Toujours les sciences de la vie et de la santé avec le Parc du Vivant de Lille, qui espère attirer 600 000 visiteurs l'année prochaine
Le Jardin virtuel qui ouvrira d'ici quelques mois portera sur la nature (dingue ça !) et devrait drainer 750 000 personnes.

■ **GROSSES BULLES** Les pensées de vos personnages s'expriment par des bulles.

Je les aurai !

Les humeurs des employés et des visiteurs sont exprimées à tout moment dans des bulles au-dessus de leurs têtes façon BD. En fait, on cherche désespérément à prendre Theme Park World en défaut et on n'y parvient pas ! Alors que dans ce genre de jeu on passe généralement son temps à récriminer « il n'ont pas pensé à ci » ou « ils ont oublié ça », avec celui-ci, c'est totalement impossible ! Il y a tout ce qu'on veut et plus encore. Comment ? Vous voulez quelques critiques ? Bon, mais c'est bien parce que vous insistez ! Les phases en vue subjective ne sont pas extrêmement bien réalisées et souffrent d'un effet de flou assez décevant. Et puis, au risque de me répéter, je regrette toujours dans les jeux de gestion (c'était déjà le cas dans Sim City 3000, mais pas dans les Dungeon Keeper), de ne pas voir les réalisations du voisin, pour s'en inspirer et subir un peu de saine émulation. Mais c'est vraiment histoire de ne pas passer pour un vendu. Car entre son interface de gestion quasi parfaite, ses attractions délirantes (qui ne se limitent pas à des grands huit insensés comme dans RollerCoaster Tycoon) et ses graphismes qui ne peuvent qu'amener à chaque instant un sourire sur les lèvres les plus gercées, Theme Park World est un vrai bonheur et c'est sans doute le meilleur cadeau de Noël que pouvait nous faire Bullfrog. C'est sympa, un crapaud, quand même ! ■

- Rémy Goavec

■ **DESPOTISME PATRONAL** Vous pourrez affecter un employé à une certaine zone, le prendre par les cheveux ou même le virer !

Le verdict — Theme Park World

COMPARATIF

■ **THEME PARK WORLD**
Beau drole intelligent et dote d'une interface de rêve le must du genre.

■ **SIM CITY 3000**
Un peu radin côté illustrations mais superbe et prenant LE jeu des insomniaques.

■ **THEME HOSPITAL**
Deja signé Bullfrog un jeu largement aussi drôle et bien realise que Theme Park World mais un peu vieillot maintenant.

■ **ROLLERCOASTER TYCOON**
Les concepteurs ont creé des grandes roues geniales - et se sont arrêtés là ! Ébouriffant mais un peu tristoune

GRAPHISMES
■ Tout ronds tout souriants et pleins de couleurs vives ils vous mettent immediatement dans l'ambiance
0 1 2 3 4 **5**

AUDIO
■ Grognements de dinosaures cris d'effroi sur Halloween et commentaires du petit guide tout est la et tout est drole !
0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR
■ Aucun mais des options tres originales sur le site qui font oublier ce petit inconvénient.
-

POUR : On s'amuse on se prend la tête on relève des défis et on construit des parcs d'attractions délirants et graphiquement superbes, que pourrait il manquer ?

CONTRE : Pour faire plaisir aux grincheux une camera subjective n'est pas convaincante et on peut chipoter sur la 3D

NOTE GLOBALE
Un *soft* de gestion quasi parfait, a la fois drôle et intelligent, qui donne une grande claque à presque tout ce qui se fait dans le genre !

5

★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUM P233 MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDE P266 MHz et 64 Mo
PAR COMPATIBLE AVEC INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive!) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUN DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET ✘
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✘
■ CONNEXION MINIMUM ✘

Kit d'Impression CD 2000

Vos cédéroms à votre image !

Logiciel
réf. 2603
99 F prix constaté

Les Papiers Créatifs **69 F** prix constaté

Pour vos meilleures compilations audio, vos archives ou vos photo CD, ne vous arrêtez plus à la simple gravure de vos cédéroms. Avec *Kit d'Impression CD 2000* et les *Papiers Créatifs* de Micro Application, créez et imprimez la jaquette recto verso du boîtier, l'étiquette du CD et le livret intérieur. Il vous suffit de choisir l'un des 100 modèles en couleur, d'y insérer vos photos numérisées (ou l'une des 500 images proposées) et le tour est joué ! Vous pouvez même y ajouter automatiquement la durée des plages pour un CD audio. Grâce aux nombreux outils de mise en forme, modifiez ensuite à volonté, pour des présentations vraiment personnalisées !

Micro Application

UN NEURONE AVERTI EN VAUT DEUX

www.microapp.com

Avec ELSA en 3D... vous allez faire des envieux !

100 FTTC remboursés sur les lunettes 3D REVELATOR, pour l'achat d'une carte graphique ELSA.

Offre valable du 15/11/99 au 31/1/2000.

Voir modalités de l'offre sur les boîtes ELSA

Les lunettes *ELSA 3D REVELATOR* créent une perception de l'espace totalement exceptionnelle pour les jeux et les applications 3D !

Grâce à la technologie LCD, et associées à une carte graphique ELSA*, ces lunettes 3D transforment les jeux sur ordinateur en une expérience fascinante et incomparable. Les écrans standard sont capables d'afficher des images avec une qualité 3D stupéfiante, comparable à l'holographie. Les jeux en 3D inspirent désormais un niveau de fascination sans égal et méritent enfin leur nom. Vous pourrez sentir le souffle chaud du monstre derrière vous, respirer le caoutchouc brûlé au départ de la course et ressentir les vibrations du simulateur de vol.

Les lunettes *3D REVELATOR* matérialisent la 3ème dimension dans sa forme la plus parfaite !

3D REVELATOR™

Disponibles chez votre revendeur habituel

© ELSA Gerlach® 1999. Photos et textes non contractuels. ELSA est une marque déposée de ELSA Corporation. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Prix public conseillé au 01.10.99. ELSA rappelle que les revendeurs restent libres des prix pratiqués. TVA 20,6%. Fonctionne sous Microsoft Windows® 98, Windows® 95 et Windows® NT

Prix Public Conseillé
690 FTTC
Version infrarouge

Prix Public Conseillé
490 FTTC
Version câble

*Les lunettes 3D REVELATOR sont compatibles avec les cartes graphiques ELSA VICTORY, WINNER, ERAZOR, SYNERGY, GLoria et avec certaines cartes TNT TNT2 et TNT2 Ultra (voir liste sur site www elsa com)

ELSA

Découvrez toutes les solutions ELSA sur le site www.elsa.com/france

Effets de manche

Flight Simulator 2000 | Le vol civil enfin à la portée de tous.

Pour info ■ EDITEUR Microsoft ■ DEVELOPPEUR Microsoft ■ GENRE simulateur de vol ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- 20 000 aéroports
- 12 nouvelles villes
- 10 avions
- 2 fois la vitesse du son
- 2 CD-ROM

Version testée
- Inale américaine
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.microsoft.com/games/fsi

Avec un *joystick* à retour de force, le réalisme est vraiment saisissant ! Petites natures s'abstenir !

■ ATTERRISSAGE DE RÊVE Non seulement les textures ont été largement améliorées mais les couchers de soleil ressemblent enfin à quelque chose ! Dommage que l'hôtesse de l'air manque toujours, le jeu aurait eu une étoile de plus !

Si vous avez toujours rêvé d'être un beau pilote aux galons dorés, Microsoft Flight Simulator 2000 est fait pour vous. Vous allez pouvoir y survoler les plus beaux sites et les plus fameuses villes du monde, prendre en main la vie de vos passagers et même passer la vitesse du son à bord du Concorde ! Embarquement immédiat !

Ha ! l'appel des cimes ! Homme libre, toujours tu chériras le ciel ! Ou plutôt, cadre esclave de ton boulot et de ton costume-cravate, toujours tu chériras les simulateurs de vol ! Car c'est vrai, telle est la (mauvaise ?) réputation des simulations aériennes. Ce seraient des défoulements pour *yuppies*, le repos du cadre stressé qui joue au lieu de réviser ses jolis graphiques Excel. D'ailleurs, Microsoft, qui depuis bientôt dix ans mine la productivité des entreprises avec la série des Flight Simulator, semble très bien assumer cette réputation. La version 2000 bénéficie donc de la fameuse interface Windows (semblable à celle que vous utilisez dans Word). Un petit clic en haut, et votre gros porteur devient une petite barre en bas de l'écran. Ou, dans les cas les plus graves, la petite croix ferme tout en un temps record ! Mais trêve de sarcasmes.

Pas peur du bug

Microsoft Flight Simulator, comme pas mal de ses collègues, vaut mieux que cette réputation réductrice. C'est un vrai bon jeu, et cette version 2000 le prouve une fois de plus. Sans doute encore mieux que d'habitude même ! Rassurons d'abord les fans, pas de révolution majeure à redouter, la peur de l'an 2000 ne frappera pas les simulateurs de vol ! Non seulement l'interface habituelle est toujours là,

As du manche ou pilote du dimanche ?

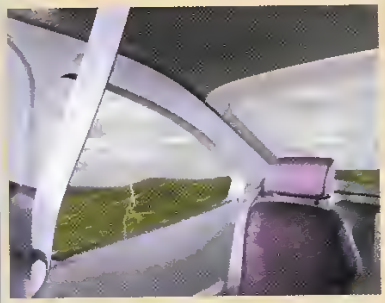
Pensant à tout, même aux plus exigeants, Microsoft décline son jeu en deux versions correspondant au niveau des joueurs. Attention à ne pas vous tromper où votre consommation de Prozac va exploser ! Quand on dit pro, c'est pro.

Microsoft Flight Simulator 2000 est particulièrement accessible aux débutants et amateurs. Si vous êtes un pilote chevronné et que cela vous semble un peu juste, ruez-vous sur la version Pro du *soft*. Outre deux avions et cinq villes supplémentaires, vous pourrez « voler aux instruments » grâce à des tableaux de bord d'une précision effrayante. Si vous êtes en plus un bon technicien, vous pourrez modifier les caractéristiques techniques de vos engins. Personnellement, j'ai juste frôlé la méningite !

Aventures extrêmes

Pour se faire des frayeurs, rien ne vaut une bonne aventure. Le jeu en propose une pléthore, dont en voici quelques-unes. Comment décoller comme un crétin en pleine purée de pois sous les éclairs et tenter ensuite de sauver les meubles... Quand on pense qu'il y en a qui admirent les pilotes !

Décollage imprudent



Quelques situations délicates ont été prévues, comme cet atterrissage pas très idéal sur Denver. Ciel peu engageant. Franchement, par des conditions pareilles, je n'essaierais même pas

Signe de piste

Nuit en plein jour... En l'absence de tour de contrôle, la seule chose à faire pour retrouver l'aéroport c'est d'afficher la carte ! Ça se corse très vite et il faudra faire preuve d'adresse !

Hausse de mortalité

Une issue fatale. Le premier d'entre vous qui arrive à se poser sans casse gagne un abonnement à *Gen* . Pardon, Olivier ? Ah, bon... gagne ma considération éternelle !

avec les mêmes commandes dans la barre du haut (Vol, Appareils, Monde, etc.) mais le *look* général du jeu est à peu près inchangé. Les amateurs reconnaîtront la précision de la modélisation des appareils et de ce qui les entoure, toute cette efficacité très pro qui est un peu la griffe de Microsoft. Les autres déploreront sans doute ce côté grisâtre qui perdure en dépit des progrès techniques réalisés depuis deux ans.

Vous pourrez télécharger la météo en temps réel, pour la voir s'appliquer à votre plan de vol !

BUSINESS CLASS Fauteuils moelleux, lever de soleil, aucun risque de *crash*... Il ne manque plus qu'une belle hôtesse et le paradis n'est pas loin.

S'adapte à tout

Flight Simulator a toujours été pensé pour tourner sur le plus grand nombre de PC possible, y compris sur des stations de travail absolument pas configurées pour le jeu ! Pari réussi une fois de plus, ce jeu donne de bons résultats sur toutes sortes de bécanes. La seule différence résidera dans la qualité de l'animation (fluidité du vol) et surtout le nombre de détails que vous pourrez afficher à l'écran, rendant l'expérience plus ou moins jolie à regarder, en même temps que passionnante à vivre. Autre bon point pour Microsoft Flight Simulator 2000, alors que des concurrents récents avaient quelque peu négligé les débutants et exigé d'eux des efforts de mise à niveau surhumains (cf. Fly !), on a rarement vu un tutorial aussi complet, bien organisé et, pour tout dire, maternel : des vidéos d'introduction (espérons qu'elles seront convenablement traduites) résument les manœuvres basiques à effectuer ainsi que les principaux raccourcis clavier (totalement indispensables, on ne peut pas tout mettre sur un *joystick*). L'ensemble est assez sympathique, les hôtes étant un couple d'instructeurs d'aviation très célèbres aux États-Unis (mais totalement inconnus ici). Certes, papy et mamie deviennent vite agaçants avec leur

SIM CITY 4000 Avec une grosse configuration, vous pouvez admirer des immeubles aussi beaux que si vous les aviez construits vous-mêmes ! Évitez quand même de vous écraser si vous ne voulez pas finir au ban d'infâmie !

Les villes, superbement mappées, sont enfin identifiables au premier coup d'œil.

LIBELLULE D'ACIER Pouvoir se poser devant la bourse de Chicago sans décapiter une dizaine de traders, ça fait du bien au casier judiciaire.

OPINION

RÉMY

Pas de doute, Flight Simulator 2000 parvient à rester en tête des simulations aériennes.
Ce nouveau jeu conjugue avec bonheur pas mal de contraires. Ambitieux et accessible, assez beau mais fluide, maniable et réaliste, il offre des heures de jeu aux amateurs du genre, heures qui seront sans nul doute multipliées par une flopée d'*add-on* et d'éditeurs d'avions. Dommage d'avoir tourné le dos à certaines innovations, comme la tour de contrôle, on aurait alors eu un *soft* quasi parfait.

« miellosité » toute américaine et la vidéo tourne un peu au spot de pub pour le dernier *joystick* de la firme de Seattle, mais c'est efficace et c'est tout ce que l'on demande. Surtout, les vols du tutorial sont extrêmement bien réalisés et la difficulté très progressive, ce qui n'est pas si fréquent. En plus, ces missions sont liées à certains chapitres du manuel (200 pages claires) et servent de répétition à certains scénarios de vol que pourront effectuer les pilotes chevronnés. Le débutant est pris par la main et reçoit des instructions vocales très précises (petit regret, le moteur couvre un peu les paroles), qui seront répétées en cas de besoin. Une fois que vous aurez acquis les techniques de base, vous pourrez attaquer les vols proprement dit. Flight Simulator en propose une bonne trentaine, que l'on peut régler à sa guise (conditions météo, réalisme, difficulté) : il s'agit bien d'un simulateur, vous devez répéter tous les gestes d'un pilote pour arriver à bon port, cela garantit à ce « produit de base » une bonne durée de vie. Originalité par rapport aux versions précédentes, on peut désormais télécharger les conditions météo réelles *via* Internet, et le jeu les prendra en compte. Par exemple, si vous vous faites un plan de vol Chicago - Las Vegas, vous pouvez le faire dans les conditions du moment même où vous avez lancé le jeu !

Y a plein de boutons !

Pour le réalisme et le dépaysement, difficile de faire mieux. Les cockpits ressemblent beaucoup moins à ce que les versions précédentes nous avaient habitués. Tout d'abord, ils sont moins gris, plus « souriants » pour tout dire. Ensuite, ils sont désormais en 3D et ce ne sont donc plus de simples panneaux. Les allergiques aux raccourcis clavier peuvent cliquer sur les manettes et boutons pour les actionner, même si cela représente parfois une perte de temps non négligeable.
Le décollage (si vous n'êtes pas dans un scénario « en vol ») se fait sans problème. Surtout, les sensations de vol, déjà excellentes dans la version

BARON ROUGE Les fans de Snoopy pourront piloter son légendaire biplan.

Brevet de pilote

Ceux qui n'ont ni le temps ni l'argent de passer un véritable brevet de pilote peuvent se rattraper grâce à la magie du Net ! Et en plus, il est permis d'avoir le mal de l'air ! Qui a dit qu'Internet n'allait pas changer nos vies ?

Baccalauréat

Le pilote virtuel doit réussir deux épreuves. La première, théorique, est si pointue qu'on voit très vite que la Fédération prend tout ça très au sérieux. Vous devrez notamment reconnaître les indications sur un anémomètre, connaître la pression du vent ou la fréquence d'emission d'une balise de détresse !

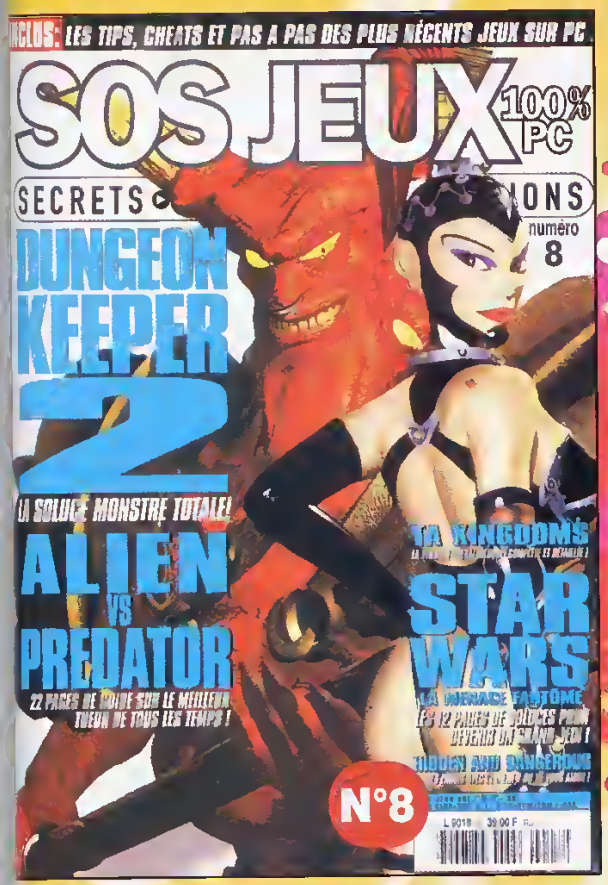
Sous-verre

Il est chouette hein ? Mais ce superbe parchemin tout enluminé à la feuille d'or n'est pas encore à vous ! Suit l'épreuve pratique, à savoir réussir un parcours de Microsoft Flight Simulator 2000 sur Internet. On n'a pas encore essayé mais on nous le dit super coton de chez balaise. Qui sera le premier à *Gen4 PC* a l'obtenir ? Suspense !

SOS JEUX

Le magazine

100% soluces



100% PC

Actuellement en kiosque

développez des jeux

winwise

(pour nous)

nous **cherchons**

de vrais développeurs/concepteurs aimant le C++

et si possible la 3D, l'animation, l'intelligence artificielle ou le réseau.

Objectif :

réaliser des jeux pour l'Internet

Profils :

demo maker, développeurs C/C++, ingénieurs grandes écoles, nerds, geeks, anciens testeurs de jeux et stratégie, et pourquoi pas vous ?

Autres expériences utiles :

développement web, DirectX, outils de développement Microsoft

Postes en CDI

Salaires entre 200 et 320 KF brut hors primes.

Winwise.

Candidatures et renseignements :

games@winwise.fr

ou Winwise, 16 rue Gaillon 75002 Paris

OPINION

LUC-SANTIAGO

Ce qu'il y a de bien avec Flight Simulator, c'est qu'il permet de réaliser les fantasmes aériens les plus fous : faire atterrir un Concorde sur un porte-avions, percuter une montgolfière, survoler Central Park à basse altitude... Pourtant, même si la version 2000 bénéficie de petites innovations et que les modèles de vol font toujours autorité, je suis déçu de ne pas avoir rencontré d'améliorations plus évidentes comme la réalisation graphique ou la disponibilité de plus d'appareils.

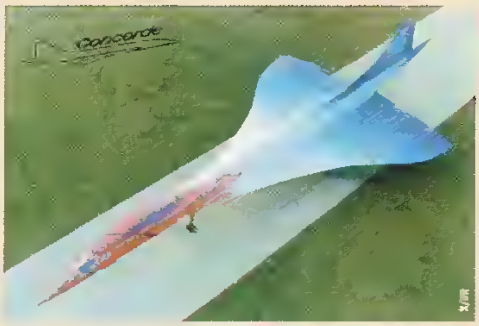
L'oiseau d'acier

Après 30 ans de bons et loyaux services, quel successeur pour le Concorde ? Lui-même ou un autre supersonique ? Les paris sont ouverts et les ingénieurs transpirent suur leurs planches à dessins. Projets d'avenir.

Concorde 1969

Au moment de sa mise en service en 1969, le Concorde a déclenché bien des polémiques. Outre le danger du mur du son, le coût du projet a fait tiquer plus d'un contribuable. Sans même parler de la copie russe (Tupolev 117, dit " Konkordsky ") ou de la jalousie des Américains qui lui interdirent leur territoire pendant plusieurs années.

Concorde 2006



Le successeur du Concorde a déjà été présenté lors du dernier salon du Bourget, il s'appellera Alliance, mais un concurrent américain pourrait bien le prendre de vitesse... Les sommes engagés par les Américains sont en effet cinq fois supérieures à celles investies par l'Europe ! Et je préfère ne pas vous parler de l'Asie ou vous allez pleurer.

précédente, ont été encore améliorées. C'est encore plus sensible bien sûr si vous disposez d'un *joystick* avec retour de force (le fameux Force Feedback), mais même en mode Classique, le réalisme est prenant. À tel point que, déjà délicat auparavant, diriger l'appareil au clavier me semble maintenant utopique, à moins d'être un vieil habitué. À vous de voir si c'est le moment d'investir.
En outre, les graphismes ont fait un net bon en avant.

Le plein de bonus !

Les villes survolées sont maintenant identifiables au premier coup d'œil, leurs principaux bâtiments et monuments tidèlement modélisés. Si les sols sont toujours aussi sommaires, Paris a enfin un relief. La

■ MISSION SPÉCIALE La Maison Blanche droit devant ! Le but du jeu est de s'y poser...

ville la plus réussie (et d'ailleurs la plus présente dans le jeu) est sans doute Chicago, alors que Tokyo est assez décevante. Les paysages de montagne sont aussi très agréables (tant qu'on ne se *crashe* pas), à l'inverse de la mer, qui ne ressemble toujours pas à grand-chose...
On peut aussi regretter que la tour de contrôle, pourtant très bien réalisée dans le concurrent Fly ! ait été ici carrément oubliée, ce qui nuit quelque peu à la modernité de l'ensemble. Mais qu'importe le flacon, l'ivresse est là ! D'autant qu'à côté des Cessna et autres Learjet pour play-boys, les développeurs ont rajouté de jolis bonus !
Un hélicoptère, un Boeing 737 et surtout le Concorde (dans sa version british, mais bon) ! Très difficile à prendre en main, le superbe supersonique (qui n'était disponible autrefois que dans un *add-on* raté) offre (surtout en retour de force) des sensations pratiquement inédites ! Rien que pour cela, en plus de toutes les belles innovations, Microsoft Flight Simulator devient incontournable, pour la plus grande joie de tous ceux qui aiment avoir la tête dans les nuages ! ■

- Rémy Goavec

Le verdict — Microsoft Flight Simulator 2000

COMPARATIF

■ FLIGHT SIM. 2000
Une nouvelle étape dans une serie a la qualité irréprochable. Graphisme et pilotage tirent parti de toutes les possibilités de nos machines.

■ FLT !
Le principal concurrent de MFS. Beau et realiste, il benéficie d'une tour de contrôle très efficace mais est bien difficile pour les débutants !

■ PRO PILOT 99
Un simulateur decevant aux graphismes déja dépassés. Avec la sortie de Flight Simulator 2000, on voit mal pourquoi on y jouerait toujours.

GRAPHISMES

■ Les textures ont fait d énormes progres et les villes ressemblent enfin a quelque chose. Cela dit, la nudite des décors risque d agacer

0 1 2 3 **4**

AUDIO

■ On sort un peu des bruits Moulinex habituels, mais ce n est pas encore avec ça que vous lerez exploser votre SB Live !

0 1 2 **3**

MULTIJOUEUR

■ Des balades a plusieurs, des courses de vitesse, des defis, des aventures... on peut vivre tout cela a plusieurs et avec un grand réalisme.

0 1 2 **3**

POUR : Un jeu a la fois pointu et convivial qui réjouira aussi bien les pilotes confirmés que les debutants. Des textures ameliorees.

CONTRE : Les scenarios ne satisferont pas les ennemis du genre. Microsoft n a toujours pas pense à la tour de contrôle.

NOTE GLOBALE

Une nouvelle version innovante à laquelle ne manque qu'un peu plus d'interactivité pour être parfaite

4

★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUM P200 (MMX) MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDÉ P266 MHz et 64 Mo
CPU COMPATIBLE AVEC INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✘
■ OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive!) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✔
■ COMMEXION MINIMUM 28,8 kbps

MON JEU NE SORTIRA QU'EN L'AN 2000, MAIS JE NE POUVAIS PAS M'EMPECHER DE VOUS DONNER ENVIE D'Y JOUER DES AUJOURD'HUI.

Lula

INTERDIT AUX GAMINS

EMPEREATOR CONTRE-ATTAQUE

RETROUVEZ DES AUJOURD'HUI LULA SUR INTERNET: WWW.LULAWEB.COM

Téléchargez les chansons de lula en MP3, screensavers, dèmos et découvrez l'héroïne qui a fait vibrer des centaines de milliers de joueurs à travers le monde.

CDV

FOCUS

Paniers percés

NBA Live 2000 | Pénétrez au cœur du basket américain avec ce jeu de sport soigné.

Pour info ■ EDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Electronic Arts Sports ■ GENRE sport ■ JOUEURS 1 à 10 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 400 F

Tout en chiffres
- 34 equipes
- 3 niveaux de difficulte
- 1 Michael Jordan !!!

Version testée
- Béta française
- Rares retours sous Windows apres le generique

Adresse Internet
www.easports.com

HIT Gen4 PC CD-Rom

■ JUST DO IT ! Battre Jordan en un contre un, même sur un terrain de rue et avec comme seul enjeu la gloire, ce n'est pas donné à tout le monde ! Mais je l'ai fait, la preuve en images... Quelque part, ça fait du bien de se sentir le meilleur.

NBA Live 2000 est la preuve qu'un jeu peu atteindre la perfection.

Tous les fans de NBA frémissent d'impatience... Le voilà ! NBA Live 2000 vous entraîne sous les paniers avec des tonnes de joueurs, des équipes à gogo, des options innombrables et même la possibilité de coller votre photo sur un joueur ! Il ne vous reste plus qu'à entiler vos baskets...

■ BADABOUM ! Les plus belles actions sont revues au ralenti. Ici, un panier d'anthologie face à un défenseur complètement dépassé.

Même si Michael Jordan a pris sa retraite, même si les Bulls de Chicago ont éclaté en mille morceaux, le basket américain reste largement supérieur au nôtre. Très largement. NBA Live 2000, c'est un peu pareil. Il est très supérieur. Et il vous entraîne sur les parquets des plus grands stades pour affronter les plus grands joueurs. Pour cela, vous allez tout d'abord devoir choisir un mode de jeu : match d'exhibition, saison, *playoff* (poules finales), entraînement, ou même un tête-à-tête avec Michael Jordan sur un terrain dans la rue. Ensuite, vous pourrez jouer une des 29 équipes de la NBA, comme par exemple les Lakers de Los Angeles ou les Kings de New York.

Options à gogo

Mais vous pourrez également jouer les All Stars (équipe regroupant les meilleurs joueurs) des années 50, 60, 70, 80 et 90 ! De quoi se faire plaisir avec Jordan, bien sûr, mais aussi Kareem Abdul-Jabbar ou Magic Johnson.

Les options du match pullulent : arbitrage, règles, durée, tout peut être paramétré à loisir. Vous pourrez même créer un joueur et lui donner votre visage (à condition d'avoir une photo numérisée) ! Comme vous le voyez, vous passerez quelques minutes à décortiquer toutes les possibilités que vous offre NBA Live 2000. Mais une fois tout réglé à votre guise, il est temps de chausser vos jolies petites baskets et de passer à l'action.

L'ambiance dans le stade est fabuleuse. Rien que la présentation

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM	166 MHz et 32 Mo
■ RECOMMAMOE	266 MHz et 64 Mo
[illegible]	INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✔
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✔
■ OpenGL	✔

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✔
■ Dolby Surround/Digital	✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 4 - LAN 10 - INTERNET 10	
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✔
■ CONNEXION MINIMUM	28,8 kbps

Le nouveau Messie

Même après avoir pris sa retraite, Michael Jordan reste le meilleur joueur de tous les temps et le plus populaire auprès des fans de basket.

Jordan est né le 17 février 1963. Il mesure 1m98 et pèse 98 kg. Il a joué à la place de « guard ». Son palmarès est impressionnant. Récupéré par Chicago en 1984, il en devient rapidement une pièce maîtresse. Meilleur joueur de la NBA 1988, 1991, 1992, 1996, 1998. Meilleur marqueur des Bulls de Chicago avec un total de 29 277 points. Meilleur récupérateur de ballons en 1988, 1990, 1993. Meilleur marqueur de tous les temps avec une moyenne de 31,5 points par match sur l'ensemble de sa carrière. Meilleur marqueur d'un match de Playoff avec 63 points. Meilleur joueur défensif en 1988. Médaillé olympique en 1984 et 1992. Et j'en passe et j'en oublie. Ajoutez à cela six titres acquis avec l'équipe des Bulls en 1991, 1992, 1993, 1996, 1997 et 1998. Il est humain ce gars-là ?

des équipes, fidèle à la tradition de la NBA, vous plonge dans le match. Et ça crie, et ça pousse, et ça hurle de joie, toutes les émotions passent, non seulement dans le public mais aussi dans les équipes. Un peu comme Skippy le kangourou, votre joueur sautille dans tous les sens pour récupérer la baballe, écraser un *dunk*, ou dribbler un adversaire en une feinte époustouflante.

Un réalisme incroyable

Les possibilités sont multiples. Mais un peu comme un Mogwaï, vous allez rapidement comprendre que tout le monde est plus grand que vous. Ben oui, à voir les adversaires vous mettre rapidement dans le vent, enfiler les paniers comme des perles, tout cela sans que vous ne puissiez rien faire, vous allez devoir vous transformer en Gremlin et devenir hargneux. Il n'y a que cette option pour espérer coller au score.

Bref, pour résumer le tout, il va falloir de la pratique pour pouvoir tenir tête aux meilleures équipes ! On ne devient pas la future star de la NBA sans effort ! Mais quel que soit le score, quelle que soit la pâtée que vous recevrez ou que vous collerez à l'ordinateur, le plaisir est sans limite. On s'éclate comme des fous, on gère son équipe, on vit les rencontres... « Impressionnant » est le mot qui vous reviendra le plus à la bouche et vous arborerez un large sourire pendant toute la rencontre.

C'est magique ! Finalement, à voir cette édition 2000 de NBA Live, on se demande ce que E.A. Sports va bien pouvoir inventer pour l'année prochaine. Reste un sujet philosophique très intéressant qu'il faudrait leur soumettre : peut-on améliorer la perfection ? Z'avez qu'à lire *Gen4 PC* jusqu'à l'année prochaine pour avoir la réponse. ■

- Cedric Gasperini

■ **CREVANT** **L'action vous demandera un effort de concentration de tous les instants.**

Le verdict — NBA Live 2000

COMPARATIF

■ **NBA LIVE 2000**
Le plus beau, le plus fun, le meilleur dans tous les domaines si vous êtes fan de basket et que vous voulez le plein d'émotions il vous faut celui-là.

■ **NBA LIVE 99**
Dès l'année dernière NBA Live 99 avait montré que les jeux de sport sublimes et d'une jouabilité à toute épreuve n'étaient pas un mythe.

■ **NBA BASKETBALL 2000**
Si Activision offre un bon jeu de sport à la jouabilité plutôt réussie, (voyez le test dans nos pages) il ne lient pas la comparaison avec NBA Live 2000 Vraiment pas...

GRAPHISMES
■ Les visages des joueurs qui se déforment sous l'effort, des gestes précis, un réalisme hallucinant, NBA Live 2000 est un must.
0 1 2 3 4 5 **6**

AUDIO
■ Les commentaires d'Eric Besnard sont excellents et le public ne se fait pas oublier. Même le bruit du ballon est impressionnant.
0 1 2 3 4 5 **6**

MULTIJOUEUR
■ E.A. Sports a réussi à créer un système stable et fiable quel que soit le nombre de joueurs connectés.
0 1 2 3 4 5 **6**

POUR : Un graphisme hallucinant, un réalisme impressionnant... Les superlatifs manquent pour décrire NBA Live 2000. Dites vous simplement que c'est un jeu d'anthologie.

CONTRE : Si vous ne savez pas jouer au basket, vous risquez d'avoir quelques difficultés à assimiler les techniques de jeu. Mais a part ça que pourrait-on lui reprocher ?

NOTE GLOBALE **6**

N'en déplaise aux allergiques des jeux de sport, c'est une complète réussite dont les développeurs devraient s'inspirer.

★ ★ ★ ★ ★ ★

Q&R

ZOE QUINN
Chef de projet

Avoir Michael Jordan dans un jeu, ça ne coûte pas trop cher ?
Nous ne pouvons pas faire de commentaires sur le montant des contrats, même dans l'abstrait.

Y a-t-il quelque chose que vous auriez aimé inclure dans le jeu mais qui n'a pas été possible ?
Il y a toujours quelques trucs que nous aimerions inclure dans le jeu mais qui sont impossibles, simplement à cause des limitations techniques ou du manque de temps. Mais dans l'ensemble nous arrivons chaque année à ajouter quelques bonnes petites choses.

À votre avis, qui va gagner la saison cette année ?
La saison vient juste de commencer : il est donc difficile de se prononcer ! Pourtant, je parierais sur une équipe de la ligue Ouest. Peut-être Portland...

F-18 Super Hornet

■ EDITEUR **Titus** ■ DEVELOPPEUR **Digital Integration** ■ GENRE **simulateur de vol** ■ PRIX **environ 350 F**

■ **RIDEAU DE FLAMMES** **Le F-18 est avant tout un avion d'attaque au sol.**

À l'heure où les simulateurs de vol ont atteint leur vitesse de croisière, il devient difficile d'innover. Rien ne permet de distinguer F-18 de ses prédécesseurs, pas même un souci de détail exacerbé qui rappelle fortement les produits Jane's. Mais cette précision est desservie par une réalisation moyenne, graphisme correct et modèle de vol dépassé, qui n'encourage pas à la lecture des 230 pages du manuel. Ce simulateur est à l'image de l'appareil qu'il met en scène, celle d'un vieux concept rafistolé. **M.B.**

★ ★

TESTS EXPRESS

Speed Demons

■ EDITEUR **Microids** ■ DEVELOPPEUR **Electro Mecanic Games** ■ GENRE **course auto** ■ PRIX **environ 270 F**

■ **CE N'EST PAS TRÈS BEAU** **Et le fait d'écraser des vaches n'y change rien !**

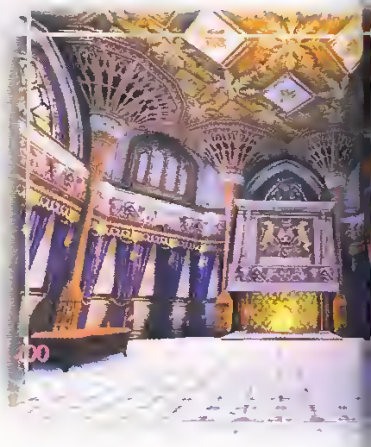
Il s'annonçait pourtant sympa ce petit jeu de course avec son univers « fous du volant shootés à l'ambiance Mad Max », ses 11 circuits, ses voitures paramétrables et ses modes de jeu variés. Mais les ennuis commencent dès que l'écran se met à bouger. Ah, ça va vite, très vite même. Le problème, ce sont les suspensions (il n'y en a pas) et la tenue de route. Une goutte de mercure sur une patinoire est plus contrôlable. Bref, on est quand même un peu déçus mais pour le prix, c'est pas trop mal. **F.D.**

★ ★ ★

LA ROUE DU TEMPS™

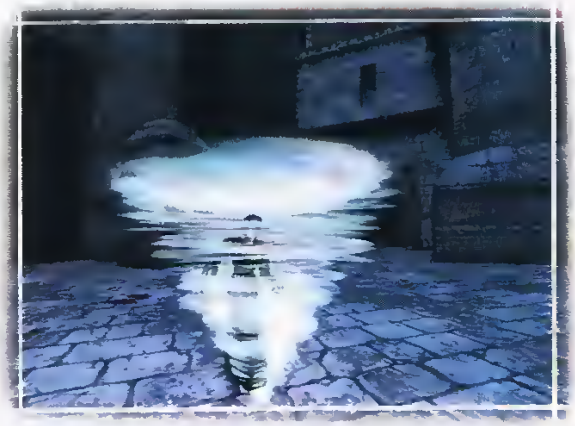
Action, aventure et sortilèges... les routes de la gloire vous attendent!

Dans le monde fantastique de la Roue du Temps™ imaginé par Robert Jordan (10 millions de livres vendus à travers le monde) , vous devrez tout aussi bien maîtriser l'épée que la magie, éviter les pièges posés par vos ennemis et organiser votre citadelle.



WWW.WHEELOFTIME.COM

Il y a bien longtemps dans l'Age des Légendes, les Forces des Ténèbres furent emprisonnées à l'aide de puissants sceaux magiques, gardés par l'ordre Aes Sedai, des magiciennes chargées de maintenir l'équilibre du Bien et du Mal.
Des milliers d'années plus tard, ces clés se retrouvent désormais dispersées entre 4 grandes forces rivales, qui vont s'affronter pour en prendre le contrôle et libérer les Forces de l'ombre... Pour récupérer ces précieuses clés et déjouer les pièges des forces maléfiques vous devrez acquérir et maîtriser de nombreux pouvoirs, sans quoi le Chaos régnera sur terre à tout jamais...



- **Un jeu d'action/aventure scénarisé d'une extraordinaire richesse graphique.**
- Des décors modélisés en 3D par de véritables architectes pour donner vie à l'univers du jeu.
- **Plus de 40 sorts offensifs et défensifs à maîtriser, qui vous aideront dans votre quête du pouvoir.**
- Construisez vos propres citadelles et protégez-les contre les assauts ennemis!
- **En mode multijoueurs affrontez d'autres magiciens, envahissez leurs citadelles et forgez des alliances!**

LEGEND™
ENTERTAINMENT COMPANY

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min

© 1999 GT Interactive. Tous droits réservés. Tous les logos et toutes les marques citées sont la propriété de leurs sociétés respectives

Gym tonic

Tonic Trouble | Sauvez la Terre des légumes tueurs !

Pour info ■ EDITEUR Ubi Soft ■ DEVELOPPEUR Bullfrog ■ GENRE plates-formes ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- 36 objets
- 10 mondes
- 5 pouvoirs

Version testée
- beta
- aucun probleme rencontre

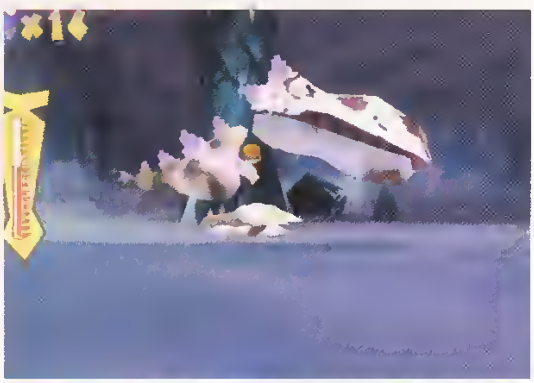
Adresse Internet
www.ubisoft.fr/sites/tonictrouble/

La réflexion prime sur l'action. Il faut observer avant de bouger.

Si les jeux de plates-formes ne sont guère présents sur PC, cet état de fait est sur le point de changer grâce à Ubi Soft. Après Rayman 2 le mois dernier, ils nous présentent aujourd'hui un jeu de plates-formes analogue et très coloré. Alors, qui est le vainqueur ?...

Ed est un extraterrestre. Pas le genre baveux avec de grandes dents qui se paye un appart dans votre bide et décide soudainement d'y faire des travaux de ventilation. Non, Ed est plutôt un gentil pacifiste ce qui ne l'empêche pas d'être à l'origine des pires catastrophes. Un peu le genre Pierre Richard galactique. Pour preuve, une simple canette lâchée en passant au large de la Terre va générer un cataclysme phénoménal, transformant complètement la planète et ses habitants.

■ MONDE COCKTAIL Sûrement le niveau le plus beau : glaçons volants, tranches d'oranges et frigos géants, monumental cône de glace... Tout est transparent et se reflète sur le sol gelé.



■ VACHE FOLLE ? Question effets, la canette semble faire concurrence à Tchernobyl. Spielberg n'aurait pas renié ce monstre, euh... effrayant.

De retour chez lui, notre innocent maladroit sera jugé pour sa bévue et devra retourner réparer les dégâts causés en récupérant la fameuse canette. Le problème, c'est qu'un type nommé Grögh (un méchant, vu le nom) se l'est appropriée. Or, les pouvoirs qu'il en tire lui permettent de conquérir la nouvelle Terre (tiens, qu'est-ce qu'on vous disait !). Et forcément, comme tout bon dictateur qui se respecte, il s'accroche au pouvoir comme un chewing-gum aux cheveux de votre petite sœur. À vous de l'en déloger (le dictateur, pas le chewing-gum).

Bon, sorti de la variante scénaristique, il ne faut pas plus de cinq secondes pour réaliser que Tonic ressemble comme deux gouttes d'eau à Rayman 2. Héros *cartoon* sans jambes et sans bras (pas de chocolat), monde psychédélique en 3D et monstres rigolos. On nage en pleines plates-formes bonne humeur, style Mario 64. Normal pensez vous, c'est encore du Ubi Soft. Pourtant, ne vous y trompez pas, le clone est bien Rayman 2. En effet, le projet Tonic Trouble lui est antérieur. Mais laissons là ces considérations

Faux jumeaux

Même éditeur, même physique, même univers coloré et déjanté digne d'un cartoon : Rayman et Ed se ressemblent, mais ne s'assemblent pas.

RAYMAN
- **Style :** cheveux blonds, tee-shirt violet, gros nez et problème capillaire.
- **Métier :** sauveur du monde.
- **Caractère :** fonceur, style « n'oublie pas ton cerveau avant de partir ».
- **Terrain d'action :** sa planète, où tout le monde il est beau tout le monde il est gentil, actuellement ravagée par des pirates
- **Dans le jeu :** pas trop de réflexion. Tout est dans le rythme : des phases de jeu courtes, rapides, nombreuses et très variées. De nombreux amis rendent son univers très vivant

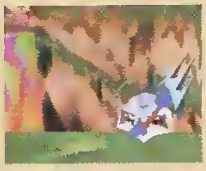
ED
- **Style :** violet, veston vert, nœud pap rouge à pois jaunes, réactif au pop-corn.
- **Métier :** malchanceux professionnel.
- **Caractère :** discret, pas vraiment sûr de lui.
- **Terrain d'action :** la Terre qu'il a transformée en un délire psychédélique digne d'un survivant de Woodstock en plein trip.
- **Dans le jeu :** on prend le temps d'observer et de bien visiter des mondes imposants et superbes. On apprend tranquillement à se servir de ses pouvoirs. Restons calme et tout ira bien

■ MÉCHANTS Ils veulent nous tuer avec leurs passerelles étroites ? Oui ? Ah bon.

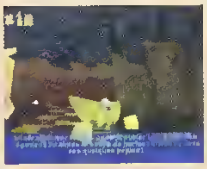
Une dent contre eux

Les combats ne sont pas essentiels dans Tonic Trouble. Si certains adversaires se montrent vraiment récalcitrants et agressifs, il est possible d'éviter la majorité d'entre eux (en courant vite).

LES CAROTTES PSYCHOPATHES
■ Pas dangereuses mais elles attaquent en groupe.

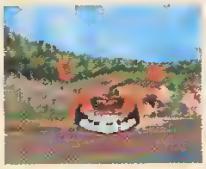


L'OIGNON
■ Ce n'est pas son haleine qui gêne mais la fourche qu'il fait tournoyer

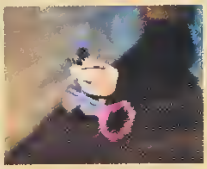


LE ZARICOT
■ Il vous balance ses petits pois à distance. Pas très sain ce truc !

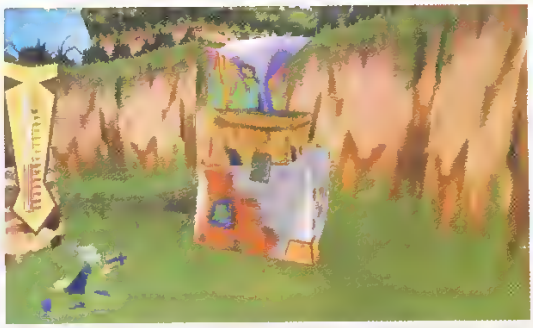
LE CHAMPIGNON BOXEUR
■ Agressif mais un peu lent. 3 uppercuts et... K-O.



LA TOMATE TUEUSE
■ Bête et méchante. Une fois éradiquée, vous en ferez du coulis.



LES GARDES BAUDRUCHES
■ Forts et dangereux : méfiez-vous d'eux.



■ **LE PROF** Il attend que vous lui apportiez les éléments de la catapulte. Feignant... peut même pas aller les chercher lui-même.

marketing pour nous intéresser au jeu. À peine arrivé, le pauvre Ed va s'apercevoir que Grögh s'est barricadé au sommet d'une tour, protégé par son armée de Hellings (des légumes vivants). Seul, notre héros ne peut rien faire. Aussi va-t-il se trouver un allié en la personne de Prof, un génie déjanté qui a dû être refusé de peu au casting de *Retour vers le Futur*.

Au préalable, il devra libérer le malheureux de l'un des robots qui le séquestrent. Nos deux acolytes pourront alors fabriquer une super catapulte qui propulsera directement Ed au sommet de la tour. Mais pour cela, il faudra d'abord rassembler divers ingrédients : ressorts, tourniquets, pierres magiques et autres...

Les niveaux de Tonic Trouble s'articulent autour d'un *hub*. Cela signifie qu'à partir d'un monde central, vous pourrez accéder à d'autres régions par le biais de portails dimensionnels. Les environnements sont assez variés. On trouve des caves anciennes, les douves d'un château, un désert volcanique, le pôle Nord... Ces niveaux deviennent accessibles au fur et à mesure des pouvoirs que vous gagnez. En effet, à chaque groupe d'ingrédients rapporté, le prof vous fera don de l'une de ses inventions.

Les pleins pouvoirs

Rapidement, les différences avec Rayman 2 apparaissent. Les pouvoirs qu'Ed va obtenir sont réellement variés : on trouve une

■ **PATIENCE PETIT SCARABÉE !** De superbes dessins viennent illustrer les phases de chargement.

Q&R

FRANÇOIS MAHIEU
Chef de projet

Est-ce le premier jeu de votre équipe ?
Oui et non. Nous avons d'abord travaillé sur une première version de Tonic Trouble optimisée pour le lancement du Pentium MMX. Cette version comprenait à peu près le même univers (personnages décors) et la même trame scénaristique que la nouvelle version. Cependant cette nouvelle version a été entièrement retravaillée en ce qui concerne le scénario et le *gameplay*.

Pourquoi une phase de production aussi longue ?
Tonic Trouble a été le premier jeu d'action/aventure d'Ubi Soft à utiliser le moteur ACP (Architecture commune programmation) créé par nos ingénieurs en interne. Ce moteur innovant permettait aux *game designers* de travailler avec les programmeurs afin de créer les différentes *maps*. Bien sûr, du fait de la nouveauté de ce moteur nous avons dû apprendre à en tirer le meilleur parti, ce qui a pris du temps. Une fois la version MMX terminée, nous avons repris à zéro tous les éléments du jeu afin de créer la version N64 et PC.

L'ÉGYPTE Décidément, entre Pharaon et Tomb Raider IV, la destination est à la mode.

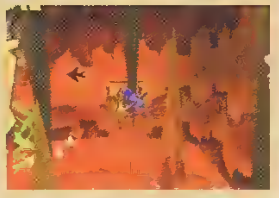
E.T. tout-terrain

Durant vos pérégrinations, vous aurez l'occasion d'utiliser de multiples moyens de déplacement, lesquels sont généralement accessibles grâce aux gadgets du Prof. Il est peut-être fou mais ses inventions fonctionnent.

Les glissades

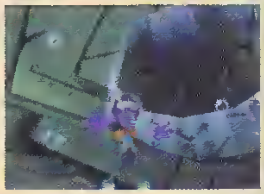
La descente en luge est très fun mais réussir à récuperer les bonus disséminés sur le parcours n'est pas facile. Vous aurez d'autres petites phases de glisse, mais sans la luge (aie, les fesses !)

Le vol plané



Eh oui, l'horrible nœud papillon d'Ed n'est pas inutile : il se transforme en planeur. C'est très utile dans les niveaux souvent accidentés de Tonic et apprendre à s'en servir est un défi intéressant

La plongée



En se carrant la tête dans une bouteille de verre, Ed pourra temporairement explorer le monde du silence. Pensez à revisiter certains niveaux car de nouvelles zones deviennent accessibles

sarbacane pour canarder les ennemis à distance et déclencher des mécanismes, des ailes qui permettent de voler comme un deltaplane (on prend de l'élan en descendant avant de remonter), un scaphandre pour explorer les fonds marins, une poudre de caméléon pour prendre l'apparence de certaines créatures et entin un bâton sauteur.

Bougez avec La Poste

Chaque niveau est conçu pour vous obliger à tirer pleinement parti du mouvement spécial que vous venez d'acquérir, tant au niveau de l'agencement des plates-formes que du type d'ennemis. Les Hellings s'équipent en fusils quand vous récupérez la sarbacane ou en réacteurs dorsaux dès que vous jouez les Icare.

Tonic Trouble propose aussi un aspect réflexion un peu plus présent et plus poussé que son frère jumeau. Vous vous retrouvez parfois face à d'imposantes machines qu'il faut parvenir à mettre en marche en déclenchant les bons mécanismes. Rien d'insurmontable toutefois (manquerait plus qu'on ait à réfléchir !). Des informateurs ou l'adorable Suzy (la fille du prof) viendront vous expliquer ce que vous avez à faire. Cette aide rend le jeu particulièrement accessible, même aux joueurs débutants.

Autre trouvaille bien exploitée, la possibilité qu'a Ed de se transformer en une sorte de Hulk violet, après avoir absorbé du pop-corn. Il devient plus lent mais aussi plus fort et plus lourd. Cela lui permet de décalquer en express ses adversaires, de défoncer des portes, d'écarter des barreaux ou de déclencher des mécanismes spécitiques. La subtilité vient évidemment du caractère temporaire de la métamorphose. Il faut savoir comment utiliser cette puissance et surtout savoir y

CHASSE AUX NEURONES À partir du niveau cocktail, les choses se compliquent.

OPINION

LUC

C'est sûr, Ubi fait très fort : deux bons jeux de plates-formes en deux mois, c'est presque un exploit ! Tonic Trouble ressemble certes à Rayman 2 mais en y jouant, on s'aperçoit que le premier est nettement plus *cartoon* que le second. Il comporte également de petites énigmes et des phases de dialogues qui faisaient défaut dans Rayman 2. Donc, je confirme : le jeu est bon.

CD-ROM + LIVRET

300 FREEWARES

300 FREEWARES pour tout faire ou presque

200 THEMES pour égayer votre bureau Windows

200 THEMES

BON DE COMMANDE

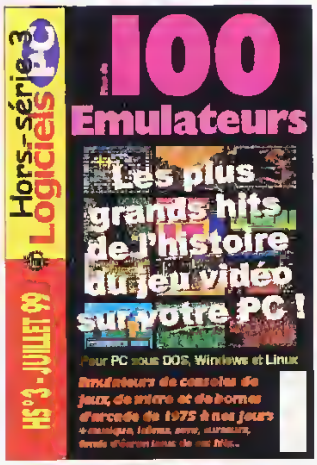
Je souhaite recevoir le(s) CD-ROM et le(s) livret(s) explicatif(s) au prix de 35 francs port compris l'exemplaire

Je joins mon règlement à ce bon ou sa copie et j'adresse le tout à :
DP Presse, 159 bd Henri Barnier, Locaux d'Entreprises G 239, 13015 MARSEILLE

☐ HS1 300 FREEWARES ☐ HS2 200 THEMES
☐ HS3 100 EMULATEURS ☐ HS4 150 SHAREWARES

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal: _____ Ville : _____

100 EMULATEURS



100 EMULATEURS retour vers le passé !

150 SHAREWARES le meilleur du logiciel étranger

150 SHAREWARES

OPINION

FRED

Il y a peu, ce jeu aurait fait un carton, alors qu'aujourd'hui, il va très certainement se faire cannibaliser par Rayman 2. C'est d'autant plus dommage que l'univers d'Ed est franchement riche, amusant et sympathique. Un peu plus orienté réflexion, il saura combler les amateurs de plates-formes qui ont terminé Rayman et en veulent encore.

D'un point de vue technique, c'est le plus beau jeu de plates-formes actuellement disponible sur PC.

■ **LE CHÂTEAU** Sacrément grand mais on doit se contenter de visiter ses remparts. Et les visites guidées alors, c'est pour quand ?

accéder rapidement.

Comme on le voit sur les captures d'écran, le visuel de Tonic est très proche de Rayman. C'est extrêmement coloré, les teintes sont vives, ça pète la bonne humeur. Les personnages, animés de façon expressive, ont un *look* original et bien délirant. Bref, on se croit une fois encore dans un dessin animé. Et pourtant, le monde d'Ed est moins beau que celui de son confrère. Les décors sont légèrement moins inspirés, et malgré des effets de transparence et de reflet, le flou « made in N64 » reste très prononcé. L'ambiance sonore est en revanche fort convaincante, avec des bruitages et des voix à la Tex Avery. Les musiques, agréables et légères, sont de la même veine.

Ce qui est moins plaisant, c'est le système de sauvegarde par *checkpoints*, pas toujours bien situé. Un autre défaut réside dans l'irrégularité de la difficulté : certains passages assez difficiles (c'est l'heure du lancer de clavier !) succèdent à d'autres bien plus simples. Dommage aussi que les pouvoirs acquis ne soient réellement utiles que dans un monde. Ensuite, leur utilisation devient ponctuelle. On aurait aimé un véritable cumul comme dans Banjo et Kazooie, le hit sur console. Terminons avec la gestion de la caméra qui laisse parfois à désirer, mais rien de catastrophique.

Sorti de ces carences, Tonic Trouble est un bon jeu. On s'amuse bien, on réfléchit un peu et malgré une réalisation moyenne, l'aventure reste attractive grâce à sa diversité. S'il était sorti il y a quelques mois, il serait devenu une référence du genre, mais Rayman est passé par là. Plus beau, plus varié, plus rythmé et doté d'un univers un brin plus sympathique, la mascotte d'Ubi l'emporte facilement. Pour les amoureux des plates-formes, Ed constitue un parfait second choix. ■

- Frédéric Dufresne

Le verdict — Tonic Trouble

COMPARATIF

■ **RAYMAN 2**
Jouabilité parfaite mignon varié riche et très speed C'est le roi Teste le mois dernier

■ **TONIC TROUBLE**
Un peu moins d'action un peu plus de réflexion voici le dauphin Et il a la même couleur en plus

■ **TARZAN**
Sympathique, fidèle au film mais trop court. Réservé aux plus jeunes C'est pour ça que Luc a aimé

■ **HEART OF DARKNESS**
Techniquement dépassé un peu court mais bourré d'idées Génial à jouer La version console devrait sortir bientôt.

GRAPHISMES
■ Il faut aimer le style *cartoon* Les couleurs sont très vives et même s'il y a quelques beaux effets visuels ça reste trop flou Mort à la N64!

0 1 2 **3**

AUDIO
■ Musiques originales et agréables bruitage de dessin animé voix françaises bien interprétées l'ambiance est assurée.

0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR
■ Comme Rayman 2 Tonic Trouble se joue seul devant son PC Attention aux légumes qui viendraient vous importuner

-

POUR : Bonne maniabilité niveaux bien construits univers original et amusant phases variées casse tête interessants

CONTRE : Réalisation moyenne, difficulté mal dosée les opportunités d'utilisation limitées des pouvoirs et le système de sauvegarde automatique par bornes

NOTE GLOBALE

4

★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUM P233 MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDÉ PII 300 MHz et 64 Mo
■ COMPATIBLE APPLE INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive !) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL ✗ - LAN ✗ - INTERNET ✗
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✗
■ CONNEXION MINIMUM ✗

- JOURNEES PORTES OUVERTES LE 12 ET LE 19 DECEMBRE - JOURNEES PORTES OUV

NEUF ET OCCASION !

JEUX VIDÉO - DVD - INFORMATIQUE

IMBATTABLE !

FIFA 2000

229 F TTC*

FIFA 2000 est à 349 F.
Addon te reprend FIFA 99 pour 120 F
...Fais tes comptes !

Spécial fêtes

HEROES III + MIGHT & MAGIC VI

389F TTC les 2 série limitée

LA SÉLECTION ADDON

MESSIAH — NOMAD SOUL — SYSTEM SHOCK 2 — QUAKE IN ARENA — SOLEIL DE TIBERIUM — RAINBOW SIX — BATTLE ZONE III — CAESAR III

ADDON
partenaire du groupe NEUROMEDIA
Contactez nous au 34 25 48 48

BALARUC — **CERGY-PONTOISE** — **LYON** — **OSNY-PONTOISE** — **TOULOUSE** — **ROUEN**

BORDEAUX — **GRENOBLE** — **MONTPELLIER** — **TOULOUSE** — **TOULOUSE** — **ROUEN TOURVILLE**

Rodéo sauvage

Rally Championship 2000 | Un jeu de rallye qui dépote.

HIT Gen4 PC CD-Rom

Pour info ■ EDITEUR Europress ■ DEVELOPPEUR Magnetic Fields ■ GENRE simulation automobile ■ JOUEURS 8 max. ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres

- 2 000 polygones par voiture
- 600 km de routes
- 36 étapes
- 23 véhicules
- 6 rallyes
- 4 modes de jeu

Version testée

- Bêta
- *Bugs* d'affichage avec les caméras du mode Replay. Quelques collisions d'obstacles douteuses

Adresse Internet

www.rallychampionship.co.uk/

Les décors ont été modélisés avec un soin particulier.

Réalisme et impression de vitesse sont l'apanage de cette simulation de rallye automobile. Les développeurs ont créé un tout nouveau moteur graphique pour le dernier millésime de leur jeu phare, faisant suite au célèbre International Rally Championship. Le plein de sensations.

Une grande histoire d'amour lie Magnetic Fields, l'équipe de développement de RC2000, aux jeux de voiture. Par le passé, ils sévissaient déjà sur Atari et Amiga avec les séries cultes des Lotus et autres Super Cars. Il était donc évident de les voir évoluer vers le PC, avec tous les avantages que comporte ce support. Troisième volet dans la saga des Rally Championship, le jeu s'est bonifié et bénéficie de l'apport des dernières nouveautés technologiques pour rendre la simulation encore plus criante de vérité. Cette fois-ci, la licence est tirée du rallye britannique Mobil 1, rallye qui a vu émerger de jeunes talents comme Richard Burns ou Colin McRae. Inutile de préciser que les conditions de pilotage sont plutôt chaotiques en rallye chez nos voisins insulaires, ce qui nous promet un sacré *challenge*.

Les rallyes jeunes

Ou rêve à la réalité : il n'est pas trop tard pour devenir célèbre ! Tentez votre chance et devenez pilote de rallye. Et tout ça grâce à Rally Championship 2000 et à la FFSA. Lorsque vous serez devenu une star, n'oubliez pas de les remercier...

PILOTE DE RALLYE

■ La Fédération française de sport automobile (FFSA) propose, en partenariat avec Peugeot, de donner une chance aux jeunes entre 18 et 25 ans, titulaires du permis voiture, de devenir pilotes de rallye. Cela fait partie de la campagne de détection de la FFSA pour découvrir de jeunes talents capables de percer en compétition. Les trois lauréats de la finale nationale se verront pourvus d'une Peugeot 106 S16 pour disputer le programme du Volant Peugeot 206 WRC 2000 (cinq rallyes), choisis par la FFSA et Peugeot.

PILOTE DE RALLYE VIRTUEL

■ Parallèlement à cette compétition se disputera Le Trophée Rally 2000. Ce concours, organisé pendant les épreuves de sélection de Rallye Jeunes, permet à tous les concurrents de se mesurer aux autres sur le jeu Rally Championship 2000. Les deux meilleurs joueurs de chaque centre de sélection, soit seize qualifiés, se défieront lors de la finale nationale. Le vainqueur du Trophée Rally 2000 gagnera une Peugeot 206 XR Présence 11. Lorsque vous lirez ces lignes, toutes les sélections seront quasiment achevées, à l'exception de celles des centres de Bordeaux et de Marseille.

■ Adresse Internet - http://www.ffsa.org/rallye-jeunes/ ■ Minitel 3615 FFSA ■ E-mail - infos@ffsa.org
■ FFSA « RALLYE JEUNES 99 » 17-21 avenue du Général Mangin 75781 Paris Cedex 16

LAISSE BÉTON ! Botte de foin contre voiture. Vainqueur : le foin, par K.O.

Contact !

Certaines voitures de tourisme sont utilisées en rallye, mais légèrement modifiées. Petit comparatif entre les voitures de monsieur Tout-le-monde et les bolides de rallye.

Tourisme

■ Subaru Impreza
Cylindrée : 1 994 cm³
4 cylindres, 16 soupapes
217 ch. à 5600 trs/mn
C'est déjà un beau bijou à quatre roues motrices. Sa puissance par rapport à la concurrence la destine aux conducteurs sportifs et expérimentés

■ Ford Escort
Cylindree : 1587 cm³
4 cylindres, 16 soupapes
90 ch. 5 500 trs/mn
À côté d'une Impreza, c'est sûr que la Ford se traîne lamentablement. Avec ses 90 pauvres chevaux, elle a du mal à doubler une vache

Rallye

■ Subaru de Rallye
Cylindrée : 1 994 cm³
4 cylindres, 16 soupapes
300 chevaux à 5700 trs/mn
C'est l'une des plus puissantes des voitures de rallye. À côté, la Renault Megane (265 chevaux) fait pâle figure mais elle a d'autres avantages.

■ Ford Escort RS 2000
Cylindrée : 1 998 cm³
4 cylindres, 16 soupapes
260 ch. 6 000 trs/mn
C'est sûr, une Ford Escort de rallye, ça avance un peu plus qu'un modèle de tourisme. Seulement un peu plus.

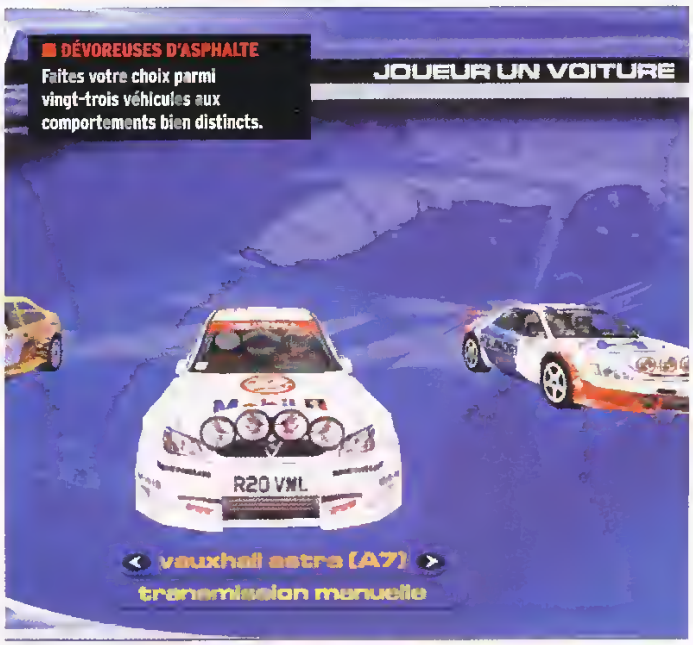
■ **PLAISIR DOUBLE** Cet écran *splitté* est pratique pour pourrir ses potes sur le même ordinateur. Mais attention aux coups de coude intempestifs et aux gnons.

Ce sont, tout d'abord, les graphismes qui s'imposent : les décors sont très bien modélisés et offrent une vue magnifique des terres chères aux habitants d'outre-Manche. Quoique, je ne vous cache pas qu'à plus de 150 km/h sur une petite route de campagne boueuse, mon attention se porte davantage sur le tracé de l'étape que sur le tracteur de l'Auguste en train de labourer son champ. De plus, l'animation est fluide sur ma machine (un PII-300 avec une TnT 2 Ultra) et l'impression de vitesse est saisissante. Le décor défile à toute allure alors qu'on s'efforce de garder les roues sur le bitume.

Les effets graphiques ont été soignés : reflets de lumière, brouillard, jeux d'ombres, fumée sont bien représentés. Le photo-réalisme de la simulation est surprenant, les développeurs nous confiant qu'ils ont tiré leurs décors des tracés réels du championnat britannique Mobil 1, n'hésitant pas à se déplacer *in situ* pour prendre des clichés et relever la topographie du terrain : quel perfectionnisme !

Sonnez trompettes !

En ce qui concerne les sons, c'est du pareil au même. Des enregistrements ont été effectués à partir de chaque moteur des voitures existantes dans le rallye britannique. Avec le support du son 3D (EAX, A3D, Dolby), les bruitages garantissent une immersion totale



Q&R

RICHARD VANNER
Chef de projet

Selon vous, pourquoi le rallye est-il une bonne simulation automobile ?
Nous pensons que c'est le fait que la majorité des gens puissent faire le lien entre le pilotage de rallye et leur conduite de tous les jours

Ce jeu s'adresse-t-il aux fans exclusivement, ou à tous ceux qui veulent un bon jeu de course ?
RC2000 a été conçu pour ces deux types de joueurs. Si vous voulez vous faire les 600 km comme un vrai pro, alors sélectionnez l'option Simulation. Si, comme moi, vous préférez vous éclater un moment sur un chemin de campagne, sélectionnez le mode Arcade et mesurez vous aux adversaires contrôlés par l'ordinateur.

Êtes-vous des fans de courses ? Participez-vous à de vraies courses ?
J'ai conduit une voiture de rallye et une monoplace. Ford Andrew Morris possède une Ferrari 355 avec laquelle il participe à des courses. Shaun a une Vauxhall Astra et fait des dérapages au frein à main sur le parking de la société. Excellent pour étudier les modèles physiques.

du joueur (les claquements de l'échappement au changement de vitesse sont un vrai régal pour les oreilles).

Connaissant le sérieux de l'équipe de Magnetic Fields, il n'y avait normalement pas trop à s'inquiéter quant à la jouabilité de leur dernière réalisation. Tel est le cas ! Rien n'a été laissé au hasard. Il est possible de jouer en arcade ou en simulation. Autant le mode Arcade est recommandé pour prendre le jeu en main, autant le réel intérêt réside dans le mode Simulation.

■ **PETIT COIN DE NATURE** Quelques rayons de soleil traversent le feuillage de cette forêt ombragée. Pas le temps de rêver, j'ai du retard ! Pied au plancher !

Un contrôle exemplaire

Les comportements du véhicule sont bluffants de réalisme, il n'y a pas de place à l'erreur. Survirer, sous-virer, déraper au frein à main, décoller, atterrir plus ou moins en vrac, tout ce que vous n'avez jamais osé faire avec votre voiture est désormais possible. Quelques problèmes subsistent concernant la gestion des collisions sur certains parcours. Et les obstacles sont toujours aussi indestructibles.
Le retour de force est géré et jouer à Rally Championship 2000 avec un volant Force Feedback tient de l'orgasme ludique. Différentes vues sont disponibles, ma préférée restant la vue du pilote, décalée sur la gauche (ou la droite) comme dans la réalité. La plus spectaculaire est la vue du pare-chocs avant, où l'on a l'impression d'être en contact direct avec le macadam. Un conseil dans ce cas, évitez de manger copieusement avant une petite partie. D'autres vues du dessus sont également possibles avec trois niveaux de zoom différents.

Vous avez le choix parmi quatre types d'épreuves : le Championnat du rallye britannique, le Championnat Audi A8, le Contre-la-montre, et un type Arcade du genre de SEGA Rally. Il y en a pour tous les goûts. En championnat, les réglages classiques de votre voiture sont présents et des contraintes de temps sont imposées à vos mécanos pour les réparations de fortune entre les spéciales.

Pour ajouter au fun de la simulation, un système de Replay est accessible à chaque fin de course, vous permettant de revoir vos exploits sous tous les angles (j'ai noté quelques *bugs* d'affichage sur les caméras grand angle dans la version testée).

En Multijoueur, de deux à huit joueurs peuvent s'affronter *via* Internet, réseau local, modem ou connexion série.
Rally Championship 2000 place la barre assez haut et s'impose comme la simulation automobile de cette fin d'année, en attendant V-Rally 2 et Colin McRae 2. ■

- Frédéric Pam

■ **DANS LE DÉCOR** Sortie de route. J'atterris sur le talus. Finis les tracés exigus. Remarquez d'ailleurs la mini-carte en bas à droite de l'écran.

OPINION

FRÉDÉRIC

Dire que Rally Championship 2000 m'a emballé est un euphémisme ! Je suis resté scotché à mon moniteur pendant des heures et j'ai apprécié l'excellente réalisation ainsi que le réalisme des comportements mécaniques. On obtient finalement un très bon jeu de rallye, un genre qui commençait à nous manquer !

Les développeurs ont tiré leurs décors de tracés réels.

Le verdict — Rally Championship 2000

COMPARATIF

■ **RC2000**
Avec ce nouveau moteur 3D le simulation devient réalité. Un MUST.

■ **V-RALLY**
L'adaptation PC du hit PlayStation vendu à plus de 2,5 millions d'exemplaires. Si ce n'est pas une preuve de qualité !

■ **COLIN MCRAE RALLY**
Le sérieux concurrent de Codemasters a un peu vieilli.

■ **SEGA RALLY PC**
Une adaptation bien décevante du jeu pour Saturn.

■ **SCREAMER RALLY**
Un jeu très orienté Arcade comme son prédécesseur Screamer.

GRAPHISMES
■ Le moteur graphique utilise à bon escient les derniers périphériques 3D. La modélisation des voitures est magnifique.
0 1 2 3 4 **5**

AUDIO
■ L'environnement sonore 3D apporte une touche de réalisme à l'ensemble. Les bruits de moteur sont extra.
0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
■ Pour allonger la durée de vie du jeu de façon notable et pour jouer à deux sur écran *splitté* une grosse machine est préférable.
0 1 2 3 **4**

POUR : Le réalisme général de la simulation est un bonheur pour l'amateur de sensations fortes. Un mode Arcade est présent pour que chacun trouve son compte.

CONTRE : Quelques *bugs* au niveau du mode Replay et de la gestion des collisions. Diantre que le loin est dur chez les Anglo Saxons !

NOTE GLOBALE **5**
La simulation de rallye automobile à mettre au pied du sapin pour les fêtes avec le volant retour de force qui va bien, si possible...

★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUM 266 MHz et 64 Mo
■ RECOMMANDÉ 500 MHz et 128 Mo
■ INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✗
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive!) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 2 à 4 - LAN 8 - INTERNET 8
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
■ CONNEXION MINIMUM 56 kbps

LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS DÉBARQUENT CHEZ MICROMANIA !
MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !
Tendez l'oreille sur l'émission fun attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et GAGNEZ 10 JEUX
La Mégacarte
Gratuite avec le premier achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !
www.micromania.fr
Retrouvez les nouveautés les dates de sortie, le top des ventes, les trucs et astuces et pleins d'autres surprises sur le site www.micromania.fr
10 CADEAUX à gagner chaque mois
Micromania et Liberty vous offrent votre kit d'accès gratuit à Internet, à retirer dans l'un de nos magasins.
MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE, diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.
Nouveauté
THEME PARK WORLD
Nouveauté
AGE OF EMPIRES II
Traversez treize civilisations et quatre âges, tous situés à la période des rois, la lutte sera longue et ardue avant de triompher de vos adversaires.
LES MICROMANIA
NOUVEAU
RÉGION PARISIENNE
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cclal Créteil Soleil - Niveau Haut
94016 Créteil - Tél. : 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2
95 MICROMANIA CERGY
PARIS
PROVINCE
06 MICROMANIA CAP 3000
06 MICROMANIA NICE ÉTOILE
13 MICROMANIA VITROLLES
Tél. : 04 42 77 40 50
13 MICROMANIA AUBAGNE

■ **PROFESSION BOUCHER** Bon, ce n'est pas tout, mais il va falloir appeler une femme de ménage maintenant. Heureusement, je n'ai pas fait de tache sur mon pardessus. Y'en a d'autres ou pas ?

Gueules d'amour

Nocturne | Plongez dans un univers noir peuplé de monstres surnaturels.

Pour info ■ EDITEUR Take 2 Interactive ■ DEVELOPPEUR Terminal Reality ■ GENRE action ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 16 ans et + ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres

- 32 personnages
- 27 niveaux
- 12 armes
- 11 monstres

Version testée

■ finale française
■ *bugs* 3D gestion des mouvements et des caméras, visée imprécise, intelligence artificielle approximative

Adresse Internet

www.nocturnegame.com

Lorsque l'on est un agent de la Spookhouse et que l'on est employé pour dézinguer du mort vivant, il ne faut pas avoir les chocottes au moindre bruit dans la nuit. En tout cas, ce n'est pas conseillé vu le nombre de bestioles atroces que vous allez affronter dans ce jeu d'action/aventure.

Il n'y a pas que les lecteurs de *Gen4 PC* qui soient des bêtes assoiffées de sang. Il paraît qu'à une époque, on en rencontrait à tous les coins de rue. Enfin, je vous parle d'une époque lointaine, celle de nos grands-parents. Du moins c'est ce que Nocturne veut nous faire croire. Nocturne, c'est le nouveau jeu de Take 2 Interactive, un peu dans le genre de Resident Evil, où les gros fusils d'assaut sont remplacés par de vieilles pétoires et des sulfateuses comme on n'en fait plus. Spookhouse, ça vous dit quelque chose ? Non, ce n'est pas le lieu de résidence du monsieur à grandes oreilles qui sévit dans *Star Trek*. C'est une organisation secrète qui combat les monstruosités et récupère des objets extrêmement puissants, du genre l'arche d'Alliance (qu'Indy leur a piquée) ou le graal (encore un coup de cet enfouetté à

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM P233 MHz et 64 Mo
- RECOMMANDÉ PII-400 MHz et 128 Mo
- INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✓
- Direct 3D ✓
- 3dfx ✓
- OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✓
- Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN ✗ - INTERNET ✗
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✓
- CONNEXION MINIMUM ✗

Têtes de porte-bonheur

Des monstres, vous allez en voir et de toutes sortes dans Nocturne. Toutes ces bestioles dont vous rêviez la nuit en tremblotant sous vos draps lorsque vous étiez petit, elles sont là, devant vous, à portée de flingue (ou de toute arme destinée à nuire). Voici les trois plus sympa... Faites votre choix mesdames et messieurs !

LE ZOMBIE

■ Rapide et affamé, le zombie sort de terre, surgit d'un placard, attend derrière une porte ou s'amuse simplement à becter un mec sur la voie publique, le tout en râlant. Il vous faudra de nombreuses munitions pour en venir à bout. Mais quand ils se disloquent en hurlant, quel plaisir.

LA SENTINELLE

■ Vous l'entendrez venir grâce au bruit de ses ailes. Elle vous plonge dessus, vous harcèle sans cesse et vous aurez un mal fou à la coller dans votre viseur. C'est de loin le monstre le plus sympa du lot. Allez, on lui met deux ou trois bastos dans le buffet et on passe à la suivante.

LA MOMIE

■ Saloperie de bestiole que celle-ci ! Non seulement elle est collante mais en plus elle revit sans cesse tant que vous ne l'avez pas démembrée purement et simplement. Pour cela, la hache, le lance-flammes ou une praline bien ajustée feront l'affaire. Mais quelle plaie !

chapeau mou). Leurs agents sont des spécialistes que rien n'effraie. Enfin normalement... Vous êtes l'étranger, vous avez de l'humour (noir) et vous avez oublié votre modestie au vestiaire. On ne sait rien de vous, si ce n'est que vous jouez du flingue comme Platini tirait les coups francs : avec brio.

Le jeu se divise en quatre actes bien distincts qui se répartissent de 1927 à 1935. Le premier vous emmène en Allemagne, dans le château de Gaustadt et ses environs. Il faut combattre un vampire tout en traversant un village, une forêt et le château. Cet acte est divisé en cinq niveaux. Le second séjour se déroule au Texas en 1931 et vous tera visiter un train rempli de loups-garous, une ville hantée par des morts vivants et des mines qui abritent d'étranges créatures. Le troisième, sans doute le plus dur mais le plus passionnant, se situe à Chicago en 1933. On y retrouve Al Capone et ses sbires, des morts vivants, une brasserie, des rues sombres, onze niveaux de folie en somme. Le quatrième et dernier acte, enfin, se déroule en France en 1935. Je m'en souviens, j'y étais. Quatre niveaux qui se passent autour d'un cimetière où de petits gnomes et des squelettes cohabitent et d'une maison-labyrinthe peuplée de morts vivants.

Trop de *bugs* dus à une réalisation légère empêchent Nocturne de devenir une référence.

■ **CHAPEAU MOU ET BOTTES DE CUIR** Avec votre charmante collaboratrice mi-humaine mi-vampire, vous allez vivre d'intenses émotions dans ce joli manoir. Mais pour la nuit de noces, on verra plus tard...

■ **MEUH... ?** Même les vaches de ce bled paumé ont été « zombifiées » !

Le musée des horreurs

Suivant un scénario plutôt étonnant et réussi, vous allez devoir dézinguer de nombreuses bestioles. Loups-garous, vampires, morts vivants, certes, mais aussi larves, gargouilles, diablotins, sentinelles ailées, succubes et squelettes. Pour cela, divers objets sont à trouver tout au long du niveau : balles bénites, balles au mercure, balles en argent, pieux, lance-flammes et j'en passe. Aussi, à chaque acte, vous aurez l'aide d'un autre agent. Par exemple, une femme mi-humaine mi-vampire vous suit tout l'acte un et vous file un coup de main. Elle est autonome et vous sera souvent d'un grand secours. D'autres encore seront là pour vous aider et ce ne sont pas des personnages communs. Je vous laisse la surprise de les découvrir (et de les apprécier).

Q&R

MARK RANDEL
Chef de projet

Vous ne pourriez pas rallumer la lumière ?
Nocturne est sombre, certes, mais cela rajoute à l'ambiance du jeu. Nous avons cependant voulu qu'aucune partie du jeu ne soit injouable ou que le joueur passe à côté d'un objet parce qu'il serait caché dans la pénombre. Alors cette obscurité est toute relative, non ?

D'ailleurs, les monstres semblent particulièrement réussis dans leur comportement...
Les créatures utilisent la vue, l'ouïe et l'odorat pour suivre le joueur. Elles vivent leur propre existence et ne sont pas stupides. Elles viendront à vous simplement parce qu'elles veulent leur dîner... Je n'ai jamais vu de jeu comme Nocturne où un ennemi peut vous suivre du début à la fin du niveau. Chaque créature a sa propre intelligence artificielle.

C'est tout, c'est bon, vous pouvez me lâcher maintenant. Comment ça, non ?
Grrrr...

■ **ET ZOU, UNE PRALINE !** Si vous arrivez à bien tirer sur certaines parties précises des créatures (tête, ceinture, etc.), il se peut qu'elles se transforment en nourriture pour Médor. Quoique les chiens soient zombifiés aussi...

Dans cette ambiance de folie où les ennemis vous sautent dessus sans prévenir et souvent dans les coins sombres, où les décors sont eux-mêmes effrayants, où les corps se disloquent en mille morceaux et dans une gerbe de sang si vous les shootez avec justesse, les sursauts sont nombreux et l'atmosphère vraiment oppressante. Les nombreuses scènes cinématiques ne sont d'ailleurs pas faites pour vous remonter le moral. Si certains niveaux sont passablement pénibles (comme le niveau final du premier acte), d'autres sont vraiment excellents, comme celui dans la ville-fantôme du Texas où il faut récupérer les villageois calfeutrés chez eux. Pour ce qui est du contrôle du bonhomme, vous voyez votre héros de dos, de côté, de dessus ou même de face selon la caméra. Chapeau mou, grand pardessus et arme en main, vous le déplacez en admirant son souffle dans l'air frais. Et hop un saut, et hop il dégaine, et zou il flingue, et re-zou il allume une lanterne... Les actions sont multiples.

Rassurez-vous, vous ne serez jamais perdu au point de ne pas savoir sur quelle touche appuyer au bon moment. Bref, Nocturne a de bien belles choses dans ses entrailles.

Mais trouver un jeu doté de cette ambiance mystérieuse et peuplé d'ennemis surnaturels célèbres ne doit pas faire oublier les nombreux problèmes qui viennent gâcher le plaisir de jouer.

■ **ZOMBIE ÉLECTRIQUE** Même après des années enfermés sous terre, ces zombies ont trouvé le moyen de recharger leurs lanternes. Chapeau !

Pourquoi sont-ils si méchants ?

Nous avons essayé de savoir pourquoi les morts se réveillaient dans les fictions. Mais notre envoyé spécial n'est jamais revenu. Voici quand même ses dernières notes...

Le chant

Dans le célèbre *Thriller* de Michael Jackson, les morts sortent en masse de terre... et zigouillent Michael. La raison en est très simple : à l'entendre brailler, ils se sont réveillés et sont sortis de leur tombe pour tenter de le faire taire. Dommage, ils ont raté.

La pollution

Dans le non moins célèbre *La Nuit des morts vivants* de Georges R. Romero, ce sont les pluies acides dues à la pollution qui rendent la vie à nos défunts. Et le moins que je puisse dire est que ça leur creuse... l'appetit. Une seule solution : mettre des parapluies au-dessus de chaque caveau.

La parole

Dans *Beetlejuice*, ou, si vous préférez, « jus de coccinelle », c'est de répéter trois fois le nom Betelgeuse qui fait apparaître un détonnant Michael Keaton zombifié. Et comme de bien entendu, c'est une fille qui le ranime... quand on vous dit qu'elles parlent vraiment trop...

CD SERVICE

LANCE LE PRIX DUO +

POUR EN SAVOIR PLUS

MERCI DE TOURNER LA PAGE.

MERCI ET BONNES FETES DE FIN D'ANNEE A TOUS NOS CLIENTS,
A GEN4CONSOLES ET GEN4PC.

Les déplacements, tout d'abord, sont particulièrement hasardeux. Le temps de réponse de l'ordinateur est si long que vous appuyez souvent deux ou trois fois avant que le personnage ne consente à faire un pas. La précision de ces déplacements est également largement en dessous de la moyenne. Une sauvegarde de tous les instants vous évitera de vous retaper tout un circuit de sauts le long d'une corniche étroite suite à une chute et à l'écrasement de votre héros trois cents mètres plus bas.

Visez juste !

Vient ensuite la précision des tirs. Si la visée est automatique, il est regrettable que vous ne puissiez viser volontairement aucune partie du corps. Surtout que la tête vous octroie un bonus aux dommages. Ajoutez à ces problèmes une intelligence artificielle assez pitoyable. Souvent, vos compagnons de fortune ou les ennemis se trouvent coincés par un obstacle, incapables de le contourner pour vous suivre ou vous atteindre. Et ce n'est pas tout ! La gestion des collisions 3D est approximative et votre personnage se retrouve souvent les pieds dans la pierre ou avec le bras qui traverse le mur. La gestion des caméras, quant à elle, est hasardeuse puisque très souvent, l'action est cachée par un objet ou que la caméra est trop loin de votre personnage. Finalement, Nocturne aurait pu devenir une référence. Un jeu d'anthologie sur lequel on s'éclate comme des petits fous à dézinguer du gros méchant surnaturel.

Malheureusement, trop de *bugs* dus à une réalisation un peu légère n'en font qu'un jeu de plus. Amusant, certes, à l'ambiance prenante, mais sans génie. Vraiment dommage. ■

- Cedric Gasperini

■ **ET HDP !** Contre les créatures vampiriques, rien ne vaut une bonne réserve de balles bénites pour nettoyer le terrain. Admirez les effets de brume provoqués par les blessures...

■ **RALLUMEZ, SVP !** Le jeu d'ombres et de lumière est particulièrement réussi. Mais la gestion des caméras passablement hasardeuse nuit grandement à la visibilité du jeu.

■ **BODYGUARD** Ici, vous devrez escorter un à un les habitants d'une petite ville. Géant !

OPINION

CEDRIC

S'il est préférable de jouer à Nocturne toutes lumières éteintes, il est également préférable de prévenir toute sa famille des fois que maman rentrerait inopinément dans la chambre et se retrouverait avec un moniteur dans la mise en plis... Simple réflexe... Car l'ambiance flippante de Nocturne est un atout non négligeable. Pourtant, il est regrettable qu'une gestion des caméras pas terrible, une gestion des mouvements hasardeuse et quelques niveaux passablement ennuyeux gâchent le tout.

■ **WELCOME !** L'accueil des relais-châteaux s'est véritablement dégradé au fil du temps.

Le verdict — Nocturne

COMPARATIF

■ **NOCTURNE**
Ambiance flippante monstres qui surgissent de nulle part Nocturne s'impose dans son atmosphère. Dommage que la réalisation ne soit pas à la hauteur

■ **RESIDENT EVIL 2**
Trop de *bugs* et une durée de vie vraiment trop courte empêchent Resident Evil de devenir un incontournable Il a néanmoins beaucoup plu sur console Et puis le troisième *opus* corrigera peut être cela

■ **ALONE IN THE DARK 3**
N'empêche que l'ancêtre des deux premiers bien c'est Alone in the Dark. Sorti il y a plus de trois ans il n'est plus en compétition mais la suite arrive...

GRAPHISMES
■ Même trop sombre le graphisme de Nocturne est plutôt réussi. Dommage que les personnages pixellisent un peu

0 1 2 3 **4**

AUDIO
■ Si ce ne sont les voix françaises décevantes l'ambiance sonore est très réussie surtout les cris des oiseaux et des monstres

0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
■ Quelle déception que Nocturne ne soit adapté que pour le jeu Solo ! Un *shoot* à deux ou trois dans de tels décors aurait été un vrai bonheur

0 1 2 3 4 5 **-**

POUR : Un scénario bien ficelé un graphisme très honnête et surtout une ambiance fabuleuse et horrifique sont les points forts de Nocturne L'ambiance années 30 est également un bon choix.

CONTRE : Trop de *bugs* altèrent la jouabilité. Essentiellement dûs à une réalisation technique vraiment très légère Tout cela gâche un peu le plaisir du joueur

NOTE GLOBALE

Un scénario passionnant malheureusement gâché par une réalisation approximative

3

★ ★ ★

CD SERVICE

10, avenue St. Simond – 73100 AIX-LES-BAINS – Tél.: 04 79 61 04 50 – www.cdservice.fr

CD SERVICE lance le prix DUO +

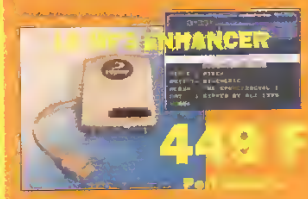
Qu'est ce que le DUO + ?
Il suffit de commander un seul article dans la colonne bleue, les articles supplémentaires sont au tarif vert.

JEUX PLAYSTATION PAL	PRIX	PRIX DUO +	TOTAL QTE.
• CHESS MASTER 2	• 349 F	• 339 F	
• CRASH TEAM RACING	• 349 F	• 329 F	
• CHAMPION SHIP MOTOCROSS	• 349 F	• 329 F	
• DINO CRISIS	• 349 F	• 329 F	
• FINAL FANTASY VIII	• 349 F	• 329 F	
• FIFA 2000	• 339 F	• 319 F	
• FIGHTING FORCE 2	• 349 F	• 329 F	
• FORMULA ONE 99	• 339 F	• 309 F	
• GRAN TURISMO 2	• 349 F	• 349 F	
• GTA 2	• 349 F	• 329 F	
• 24 HEURES DU MANS	• 349 F	• 329 F	
• INDIANA JONES	• 349 F	• 329 F	
• ISS PRO EVOLUTION	• 339 F	• 319 F	
• KO KINGS 2000	• 349 F	• 329 F	
• L'AMERZONE	• 349 F	• 329 F	
• LE MONDE DES BLEUS	• 329 F	• 299 F	
• LES SCHTROUMPFS	• 329 F	• 319 F	
• MEDAL OF HONOR	• 349 F	• 329 F	
• METAL GEAR ...	• 169 F	• 149 F	
• MUSIC 2000	• 339 F	• 329 F	
• NBA BASKETBALL 2000	• 339 F	• 319 F	
• NBA LIVE 2000	• 339 F	• 319 F	
• NHL 2000	• 339 F	• 319 F	
• NO FEAR MOUNTAIN BIKING	• 349 F	• 329 F	
• OFFICIAL FURMULA 1 RACING 99	• 339 F	• 319 F	
• PAC MAN WORLD	• 349 F	• 329 F	
• PRINCE NASSEEM BOXING	• 349 F	• 329 F	
• QUAKE 2	• 339 F	• 319 F	
• RAINBOW SIX	• 349 F	• 329 F	
• READY 2 RUMBLE	• 349 F	• 329 F	
• SUPERCROSS 2000	• 339 F	• 329 F	
• SUZUKI ALSTARE	• 339 F	• 319 F	
• SPYRO 2	• 349 F	• 329 F	
• TARZAN	• 339 F	• 329 F	
• THE NEXT TETRIS	• 339 F	• 329 F	
• TOMB RAIDER IV	• 349 F	• 349 F	
• TOMORROW NEVER DIES (007)	• 349 F	• 329 F	
• TONY HAWK'S SKATEBOARDING	• 349 F	• 329 F	
• TRICKY'N SNOWBOARDER	• 349 F	• 339 F	
• UEFA STRICKER	• 339 F	• 319 F	
• WCW MAYHEM	• 349 F	• 339 F	
• WORMS ARMAGEDDON	• 349 F	• 339 F	
• XENA PRINCESS WARRIOR	• 349 F	• 339 F	
ACCESSOIRES			
• PS HACKER	• 129 F		
• PS HACKER - LOT DE 2	• 199 F		
• CABLE RGB PSX	• 50 F		
• MP3 PSX	• 449 F		
• MULTI-STICK	• 79 F		
• JOYPAD PSX	• 79 F		
• EMULATEUR	• 299 F		
• SMART JOYDAPTER	• 249 F		
• CARTE MEMOIRE PSX	• 69 F		
• JOYPAD PSX VIBRANT	• 149 F		
• CARTE MEMOIRE N64	• 79 F		
• JOYPAD 64	• 159 F		
• PACK	• 350 F		
• PS HACKER DE LUXE	• 179 F		

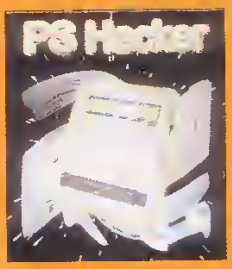
Le Pack :
1 Multi-Stick (8 en 1)
+ 1 Smart Joydapter
+ 1 Manette PSX
350 F
Port compris

249 F

Liquidation jusqu'à rupture du stock de l'ancienne version :
- Garantie 1 an
Version Française
- Notice et Ressort



WinampTM Skins sur l'écran télé !
200 musiques par CD
Code Action Replay TM compatible + toutes les fonctions du **PS HACKER**



PS HACKER de LUXE
- Garantie 1 an
Version Française
Notice avec photo
- Ressort
- Nouveau codes de jeux integrés
1 CD Room d'astuces
- Compatible code « action Replay TM »

179 F

Jeux Japonais et autres..

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre Remboursement (+20 F)
☐ CB n° _____ Valable jusqu'au . ____
A retourner avec votre règlement à : CD SERVICE Signature :

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél.: .....

Disponible pour PC
Emulateur BLEEM :
299 F

Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaire respectifs CD SERVICE n'est soutenues et n est affilié à aucune marque , n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les editeurs de jeux.

Sous réserve de faute d'impression et dans la limite des stocks Photos non contractuelles

April en décembre

The Longest Journey | De l'autre côté du miroir, prenez vos rêves pour la réalité.

Pour info ■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR Funcom ■ GENRE aventure ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 370 F

■ **UN DRÔLE D'OISEAU.** Ce nid, abrité par cet arbre est occupé par un bien étrange propriétaire...

Tout en chiffres

- Plus de 150 lieux
- 60 heures de jeu minimum
- 60 personnages
- 4 CD ROM
- 2 mondes

Version testée

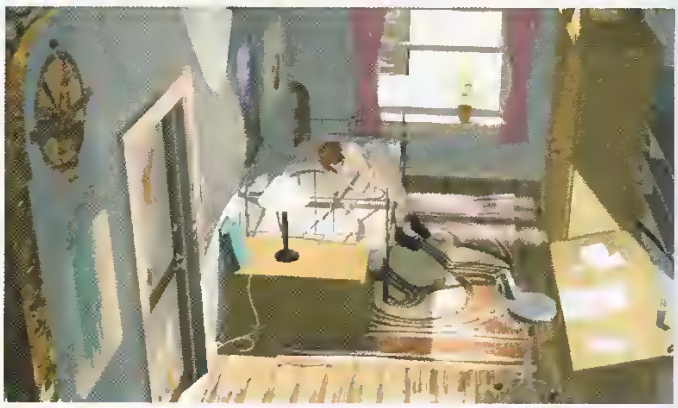
- bêta

Adresse Internet

www.longestjourney.com

Entre science-fiction et onirisme, The Longest Journey vous propose d'accompagner la jolie April au cours de ses pérégrinations dans deux mondes imaginaires. Ou comment une adolescente ordinaire découvre que l'univers de ses rêves existe bel et bien... peut-être même trop.

The Longest Journey aurait bien pu s'intituler « April au pays des merveilles. » Comme dans le livre de Lewis Caroll, le rêve et la réalité s'y côtoient, s'y mélangent jusqu'à se confondre. On ne trouvera pourtant pas de lapin ni de reine de cœur dans les deux mondes imaginés par Funcom. Stark, le premier, est l'univers de la rationalité, de la science. C'est celui dans lequel April Ryan, l'héroïne de l'aventure, vit, suit des cours de peinture et travaille dans un café, bref celui qu'elle a toujours appelé Le Monde. Le second, Arcadia, n'est visible aux habitants de Stark que lorsqu'ils rêvent. C'est un monde où la magie et la fantaisie règnent en maître. Le malheur est que l'équilibre entre ces deux univers est en passe d'être rompu, avec comme conséquence, le chaos ! Or, April Ryan, qui ne sait même pas qu'un monde parallèle au sien existe, va petit à petit comprendre que le sort des habitants de Stark comme ceux d'Arcadia est entre ses mains...



■ **MA PETITE PIAULE** **Une fois dans sa chambre, April s'endort. À partir de là tout se complique. Sa réalité va se confondre avec ses rêves...**

Le principe de The Longest Journey est simple : il s'agit d'explorer des lieux (plus de 150), de taper le bout de gras avec plus de 60 personnages et de ramasser des objets, le tout servant à résoudre un bon paquet d'énigmes et de puzzles. D'aucuns diront que le jeu d'aventure, sous sa forme classique est amené à disparaître. Dans le plus pur style des jeux d'aventure « pointer-cliquer », The Longest Journey est la preuve que non. Rares sont les univers aussi bien conçus, tant au niveau de la réalisation que du scénario. À première vue, le mode d'exploration choisit par Funcom peut sembler quelques peu

UN TAG BIZARRE Cette étrange excroissance sur le mur permet en fait à April de passer de Stark à Arcadia. On se croirait presque en boîte de nuit ma parole.

archaïque. Ici, pas de rotation, pas de véritable 3D, on suit les déplacements d'April à l'intérieur d'un écran fixe, en vue objective. Bien sûr, chaque écran comporte des animations, des gens qui bougent, et la taille d'April suit les règles de la perspective, diminuant lorsqu'elle évolue vers le « fond » de l'écran. Mais ce moteur 2D a surtout permis aux développeurs de se focaliser sur la qualité des décors et là, on en a pour son argent. Chaque écran est un véritable bijou qui invite à la rêverie. L'univers de Stark, qui est une projection de notre univers dans le futur, est très réaliste, mélangeant des éléments familiers à des visions futuristes, un peu façon Blade Runner. À l'opposé, Arcadia est un monde féerique où tout peut arriver, où la magie remplace la raison, et où l'on retrouve maintes références à l'*heroic-fantasy*. De plus, de nombreuses scènes animées ponctuent les phases interactives. Tout cela donne au jeu une dynamique, un rythme qui manque souvent aux jeux d'aventure.

APRIL Si vous pensiez que votre douce avait un sommeil agité, vous n'avez rien vu...

On taille la bavette ?

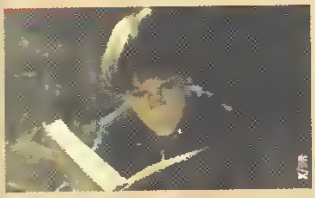
Autre point fort de The Longest Journey, les dialogues. Chaque lieu est pratiquement l'occasion d'une rencontre, et chaque rencontre est l'objet d'une ou plusieurs discussions. Or, les voix et les textes sont très réalistes, donnant à chacun une vraie personnalité. April, par exemple, parle comme une adolescente de 18 ans le ferait, ce qui donne des dialogues drôles et intelligents. Heureusement car une discussion peut parfois durer plusieurs minutes et, si l'on a le choix des questions, il est tout de

ACH GROSS MALHEUR Ce marin, a perdu son petit oiseau qui parle...

Comme au cinéma !

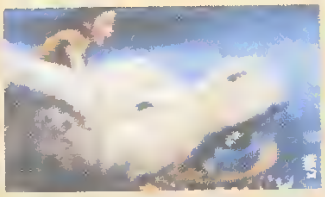
Tout le monde se souvient de *L'histoire sans fin*, un film de 1984 qui proposait déjà un voyage entre réalité et monde imaginaire. Difficile de croire que les développeurs ne s'en soient pas inspirés.

LE FILM



Le vrai monde

Bastien est un petit garçon rêveur qui va basculer dans le monde fantastique de Fantasia par l'intermédiaire d'un livre magique. Sa mission : sauver ses habitants d'un terrible désastre. Pour passer dans l'autre monde, il suffit de bouquiner un peu et hop, on entre directement dans l'histoire !



Fantasia

Bastien y rencontrera son *alter ego*, Atreju, ainsi qu'une pléthore de créatures merveilleuses : farfadets, fées, gnomes et lutins. Mais il y fera surtout une formidable chevauchée volante sur un énorme chien ailé et tout gentil. *L'histoire sans fin* a tellement bien marche qu'il y a eu deux suites !

LE JEU

Stark

Ce monde futuriste, sombre et inquiétant, est régi par la science et la logique. C'est le monde dans lequel est nee April Ryan. Dans Stark, les policiers sont corrompus et les riches vivent en haut d'immeubles gigantesques. Si l'on veut s'en évader, le plus simple est encore d'aller se coucher !

Arcadia

Lorsque les habitants de Stark dorment, leurs rêves les mènent sur Arcadia, le monde de la magie, où tout est possible, des oiseaux qui parlent aux monstres bizarroïdes. Seulement, les cauchemars d'April commencent à lui sembler de plus en plus réels : le monde d'Arcadia finit par déborder sur celui de Stark

OPINION

STÉPHANE

The Longest Journey va sûrement réconcilier pas mal de monde avec les jeux d'aventure dits classiques. D'abord, il ne s'adresse pas à des gamins, les dialogues sont intelligents et drôles, et les énigmes, souvent ardues. Ensuite, l'univers imaginé par Funcom est délirant et cohérent en même temps. Enfin, pour une fois, l'héroïne d'un jeu est vraiment attachante et pas seulement bien dotée...

■ IL EST FRAIS MON POISSON ! Les marchands d'Arcadia proposent des trucs étonnants et pas chers.

Connaissez-vous Funcom ?

Funcom est un développeur norvégien. Peut-être n'en avez-vous jamais entendu parler ? Il est temps de combler cette lacune. Petites previews gratuites !

Internet

Prévu pour l'hiver 1999/2000, **Anarchy-Online** est un gigantesque jeu de rôle ne se jouant que sur Internet. L'originalité avancée par Funcom est qu'Anarchy-Online se déroule dans un univers de science-fiction (en 29475 A.D. ?), quelque part au beau milieu de la voie lactée, sur une planète nommée Rubi Ka. On attend de voir...

PC et console

Outre un jeu de stratégie en temps réel nommé Steel Rebellion pour nos PC, Funcom annonce la sortie prochaine de deux jeux de course sur PlayStation. CMx sera une simulation de championnat de motocross. **The Speed Freaks** proposera d'incarner six gamins fous faisant l'école buissonnière pour se mettre au volant de petits bolides

Tous les décors ont été d'abord dessinés à la main avant d'être incorporés dans le jeu.

même recommandé de les poser toutes... L'univers de The Longest Journey est tellement mystérieux qu'il serait dommage de rater une occasion d'en apprendre un peu plus. Au passage, c'est surtout à cause des dialogues, parfois explicites - comme on dit dans les milieux coincés - que le jeu est déconseillé au moins de 12 ans... Enfin, l'ambiance sonore générale du jeu est un modèle du genre.

Des musiques varient en fonction du contexte, des bruitages bien réalisés contribuent à la crédibilité des endroits que l'on découvre. Quant aux énigmes et autres puzzles, ils sont parfois d'une difficulté étonnante. Dans The Longest Journey, il est inimaginable de passer devant un objet, une machine avec laquelle on peut interagir, sans chercher à s'en emparer ou à s'en servir. Dans certains cas, il vous faudra même combiner plusieurs objets, ramassés au cours du jeu, afin d'en obtenir un à la forme improbable. À ce propos, n'hésitez pas à essayer les actions les plus farfelues lorsque vous vous sentez dans une impasse. Et je vous l'accorde, ce n'est pas facile d'avoir l'esprit aussi tordu que les p'tits gars de Funcom.

The Longest Journey est donc un jeu d'aventure à l'ancienne, oui, mais un jeu d'aventure réussi. Les nostalgiques du « pointer-cliquer », comme les amateurs de mystères, peuvent donc investir tranquillement dans ce voyage onirique et magique. ■

- Stéphane Prince

■ LAISSE LES GONDOLES À VENICE Cet enchevêtrement de ponts du quartier appelé Venice (dans le monde de Stark) donne une idée de la qualité du graphisme de The Longest Journey. Au premier plan, April en pleine action.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUN	P166 MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	P266 MHz et 34 Mo

COMPATIBLE AVEC INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✗
■ Direct 3D	✓
■ 3dfx	✗
■ OpenGL	✗

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✓
■ Dolby Surround/Digital	✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUN DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN ✗ - INTERNET ✗

■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	✗
■ CONNEXION MINIMUN	✗

Le verdict — The Longest Journey

COMPARATIF

■ **SANITARIUM**
Glauque à souhait, un autre jeu d'aventure destiné plutôt aux adultes. Une grande réussite, la référence.

■ **THE LONGEST JOURNEY**
C'est à présent une autre référence des jeux d'aventure « à l'ancienne ». Un bon scénario, des personnages attachants et un univers en couleurs le rendent très prenant.

■ **CRIM FANDANGO**
Un jeu d'aventure plus gentil, moins violent, pas trop dur, mais drôle et passionnant quand même, avec une voyage au pays des morts.

GRAPHISMES

■ Les écrans fixes comme les scènes animées sont extrêmement soignés. C'est du bel ouvrage ma bonne dame !

0 1 2 3 4 **5**

AUDIO

■ Des dialogues drôles, des voix réalistes et une variété de musiques de bonne qualité dignes d'un bon film.

0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR

■ Comme tout jeu d'aventure classique, pas d'option Multijoueur. En revanche, vous pouvez jouer à plusieurs devant l'écran si ça vous dit...

POUR : L'ambiance générale est très prenante, les puzzles nécessitent de l'imagination ainsi que de la logique, et la qualité des dialogues comme du scénario est celle d'un bon film.

CONTRE : Certains puzzles sont vraiment tordus. Quelques dialogues sont un peu trop longs. Enfin, c'est quand qu'on dort ?

NOTE GLOBALE

4

Sauf si les jeux d'aventure vous refilent vraiment des boutons, courez acheter ce jeu et quelques paquets de café.

★ ★ ★ ★

TOP ACHAT MICRO

Pas de magasin, pas de vendeurs,
pas de fausses promos, pas de temps perdu.

Livraison GRATUITE 48H*

3D PROPHET à base de GeForce 256 :

La carte 3D Prophet est construite autour de l'incroyable GPU (Graphics Processing Unit) de NVIDIA : GeForce 256™.

Cette nouvelle technologie fait de 3D Prophet la carte graphique la plus innovante et offre aux passionnés de jeux des images ultra-réalistes et l'émotion ultime !

La carte 3D Prophet offre 32 Mo de RAM intégrée ainsi qu'un RAMDAC cadence à 350 MHz.

Intégrant le processeur graphique (GPU) révolutionnaire de NVIDIA, le Geforce 256, 3D Prophet est equipée d'un moteur de rendering 256 bits, d'un moteur de transformation géométrique, d'un moteur d'éclairage et de 4 pipelines générant 15 millions de triangles et plus de 480 millions de pixels par seconde !

~~2190 F~~
1890 F

DVD 10x Pioneer

919 F

Graveur Yamaha 6416S-VK

1790 F

Caméra ChatCam + carte d'acquisition PCI

539 F

Modem Olitec Speed'com 2000

549 F

Carte son Sound Blaster PCI 128 (bulk)

179 F

Appareil photo numérique Canon PowerShot A50

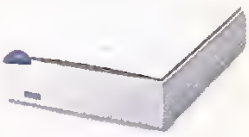
3590 F

Carte mère Asus P5AB

690 F

Imprimante Stylus Color 760

1499 F



Scanner EPSON GT7000

1290 F

Par Internet ou téléphone

www.topachat.com

N°Indigo 0,99 Frs/mn 0 803 825 015
du lundi au vendredi de 9h00 à 18h00

EUROSPACE

Photos non contractuelles (1) Hors PC

ACCESOIRES PC

CARTE SON MAXI SOUND FORTISSIMO

399F

Carte sonore numerique, 4 enceintes

2 CD-ROM d'installation
- 1 CD-ROM avec l'interface logicielle & les pilotes
- 1 CD-ROM avec le logiciel Acid OJTM
- Manuel d'installation multilingue illustre de photos pour chaque etape
- Documentation en ligne sur le produit

CARTE VIDEO 3D PROPHET

2190F

Carte 3D Prophet

Premiere carte accelerotrice basee sur le processeur graphique nVidia GeForce 256
- 15 millions de triangles et 480 millions de pixels par seconde !
- Compatible AGP 4X, Open GL et Direct X7
- Dynamise l'affichage 2D
- Optimisation software et sortie TV ! (ideale pour le DVD)

INTELLIMOUSE Une revolution technologique

Technologie de reperage qui donne une precision inegalee grace au remplacement de la boule par une camera optique et un processeur de signal digital

SIDEWINDER DUAL STRIKE :

Optimisation maximale pour tous les QUAKE-LIKE
- 8 boutons entierement programmables

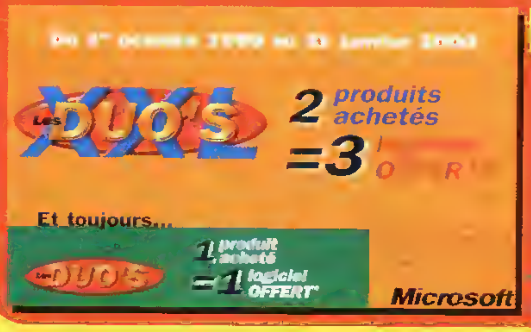
CADEAUX

150 Bananes EA SPORTS
500 Stylos collectors EA SPORTS
offerts* pour l'achat du hit :
FIFA 2000

* dans la limite des stocks disponibles

OPERATION DUO'S XXL MICROSOFT

L'AFFAIRE DU MOIS



on de commande

COMMANDER PAR TELEPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX : 01 46 735 721
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES (2.23F/Mn)

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Ville _____
Code Postal _____ Téléphone _____ Code Client _____

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
rais de port metropole 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
rais de port metropole 48H (1 à 6 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE 24H (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

● **Je règle par mandat**
j'envoie mon reglement à l'ordre de Score-Games VPC
6-12, rue Avaulée - 92245 MALAKOFF cedex

● **Je règle par chèque**
j'envoie mon reglement à l'ordre de Score-Games VPC
6-12, rue Avaulée - 92245 MALAKOFF cedex

● **Je règle par CB**
remplir l'encadré ci-dessous et signer

MODE DE REGLEMENT
- ❑ Je règle en espèces
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par CB n°

Expire le ____ / ____
Signature

Liste des ma

● PARIS/ST L
6 rue d'Am
75009
Tel 01 53 3

PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés
75005
Tel 01 43 2

● JUSSIEU/PC
17 rue des
75005 PA
Tel 01 46 33

● PARIS/ST M
56 boulevard
75006 P
Tel 01 43 2

● PARIS/VICTO
137 avenue V
75116 P
Tel 01 44 0

● VAUGIRARD
365 rue de Va
75015
Tel 01 53 6

CHILLES (77
Centre Commercial
Nationale 34 77
Tel 01 64 26

ORGEVAL (7
C Ccial Art de
Tel 01 39 0

VERSAILLES (7
16 rue de la
78000 Ve
Tel 01 39 5

● VELIZY (7
37, avenue de
78140 VELIZY VILL
Tel 01 30 70

CORBEIL (9
C Commercial VI
91813 VILL
Tel 01 60 56

● ANTONY (9
25 av de la Division
92160 An
Tel 01 46 6

BOULOGNE (9
60 av du General Led
92100 BOULO
Tel 01 41 31

LA DEFENSE (9
C Ccial Les Quat
Rue des Arcades
Tel 01 47 73

● AULNAY (93
C. Ccial Parinor
93606 Aulnay
Tel 01 48 67 3

PANTIN (93
63 avenue Jean Lol
93500 PANT
Tel 01 48 441

● ST DENIS (93
C Ccial St Denis
6 passage des A
93200 ST De
Tel 01 42 43

DRANCY (93)
C Ccial DRANCY A
220 rue de Stalingra
93700 DRAN
Tel 01 43 11 3

CHENNEVIERES (9
C Ccial PINCE VEN
94490 ORMES
Tel 01 45 939

CRETEIL (94)
5 rue du General
94000 Crete
(Entree rue piétonne, Cr
Tel 01 49 81 93

● KREMLIN BICETRE
30 bis av de Fontainebleau
94270 Kremlin Bicetre
Tel 01 43 901 9

● PONTENAY SOUS BO
C Ccial Val de Ne
94120 Fontenay
Tel 01 48 76

CERGY PONTOISE (9
C Ccial Cergy 3 Fon
95000 Cergy
Tel 01 34 24 9

● SANNOIS (95)
C Ccial Contin
95110 SANNO
Tel 01 30 25 04

● MARSEILLE (13
C Ccial Grand Litt
13464 MARSEIL
Tel 04 91 39

HEROUVILLE ST CLAIR
C Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE
Tel 02 31 951 95

TOULOUSE (31)
14 rue Temponieres
31000 Toulouse
Tel 05 61 216 2

REIMS (51)
44 rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tel 03 26 91 04 0

@● LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tel 03 20 519 5

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guyne
60200 COMPIEG
Tel 03 44 20 52 5

● LE MANS (72)
44 48 av du General De
72000 LE MAN
Tel 02 43 23 40

● ALBERTVILLE (73)
C Ccial GEANT CASIN
Z A du Chinis
73200 ALBERTVILLE
Tel 04 79 31 20 3

LE HAVRE (76)
C Ccial AUCHAN GRAND
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tel 02 32 85 08 0

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tel 03 22 97 48 8

@● AMIENS PC (80)
1 rue Lamarck
80000 Amiens
Tel 03 22 80 06 0

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hu
86000 P
Tel 05 [illegible]

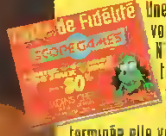
NOUVEAU !

● Jeux en réseau sur N

→ ouvert le dimanche

@ open interne

DES VOTRE PREMIER ACHAT



Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponnez votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

HOT LINE

commandez vos achats

Par Telephone
01 46 735 720

Par Minitel
36-15 SCOREGAMES

un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?

Par Telephone
01 46 735 735

Trucs & Astuces 08 36 605 606

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

ACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez échangez votre ancien matériel
Consoles, Jeux Accessoires Jeux Lecteurs et Films LD & DVD
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins Jeux testés, reconditionnés et garantis 6 mois

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes... La qualité d'un jeu, les prochaines sorties... etc

.. L' ACCUEIL.. LE CONSEIL

LES MEILLEURS JEUX DU MARCHÉ, DES CONSEILS DE PRO, DES DÉMOS, DES OCCASIONS... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS LA DIFFÉRENCE !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.

Tomb Raider IV : La Révélation Finale
Action-Aventure

Half-Life Opposing Force
Action-Stratégie

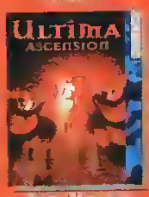
Age of Empires II
Action-Stratégie

Indiana Jones
Action-Aventure

Unreal Tournament
Quake-like

Quake III
Quake-like

Theme Park World
Gestion



Ultima Ascension
Jeu de rôle

Bon de Réduction

15F

Valable jusqu'au 31/12/99
DEN 4 PC DECEMBRE 1999

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C hors promotions hors console offre non cumulable

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULEE
92245 MALAKOFF cedex

Bientôt vous pourrez effectuer vos achats dans le plus grand Scoreg@mes du monde :

SCOREGAMES MULTIMEDIA

www.scoregames.com

■ TOUR OPÉRATOR
Madeline est la guide du groupe de touristes amateurs de trésors et de surnaturel.

Chasse au trésor

Gabriel Knight III | Crimes, disparitions et mystères historiques en pays Cathare.

Pour info ■ ÉDITEUR Havas Interactive ■ DÉVELOPPEUR Sierra Studios ■ GENRE aventure ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC + de 16 ans ■ PRIX env. 400 F

Tout en chiffres
- 2 000 ans de mystère
- 200 personnages en 3D
- 100 heures de durée de vie
- 4 jours de jeux
- 2 personnages clefs

Version testée
- beta
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.sierrastudios.com/games/gk3/cindex.html

■ L'ÉTÉ EN PENTE DOUCE J'adore regarder Grace faire des acrobaties sur les tas de pierres. Elle est drôlement adroite cette jeune fille.

Cocorico ! C'est en France que se déroule le troisième volet de la série des Gabriel Knight. Saurez vous percer les mystères que renferme le petit village de Rennes-le-Château ? Une aventure mystique entièrement en 3D, ensorcelante et pleine de rebondissements.

Gabriel Knight III débute par une scène cinématique. Au beau milieu de la nuit, sur un quai embrumé, Gabriel, une grosse bosse sur le front, descend d'un train... Le chef de gare, une lanterne à la main, lui apprend qu'il est à Rennes-le-Château. Pourquoi, comment ? Ce sera bien évidemment à vous de le découvrir au fil du jeu. Toujours est-il qu'arrivé au village pour une toute autre raison, Gabriel, découvre que Rennes-le-Château renferme un

■ **PATRON, UN DEMI !** Manque de bol, le tavernier ne cause pas anglais.

mystère bien étonnant. Une sombre histoire de trésor laissé pas les Templiers, à moins que ça ne soit par les Mérovingiens, enfin bref, personne ne sait vraiment.
Et d'ailleurs, ne comptez pas sur moi pour vous donner la moindre indication qui vous permettrait de résoudre les énigmes de Gabriel Knight III. Je ne mange pas de ce pain-là. Voici donc Gabriel Knight et son assistante, Grace, sur le lieu de cette énigme, entourés de chasseurs de trésors et plongés dans une ambiance mystique.

L'aventure, c'est l'aventure

Le principe du jeu ressemble à bien d'autres jeux d'aventure. Il faudra discuter avec de multiples personnages, observer les lieux dans leurs moindres détails, ramasser des objets, et agir de manière à faire avancer le schmilblick. Lorsque l'on clique sur un objet ou un individu, des icônes apparaissent et renvoient à des actions. Pour une porte par exemple, on peut choisir de l'ouvrir, de la défoncer, de frapper, de regarder par le trou de la serrure ou d'écouter à travers. Pour limiter le nombre d'actions inutiles, les icônes correspondantes apparaisent en fonction du contexte ou du scénario du jeu. Donc, jusque-là, rien de bien original. Cependant Gabriel knight III se démarque de la concurence grâce à deux atouts. Le premier est le scénario. Fondée sur des faits réels, l'histoire que vous contribuez à faire avancer est à la fois complexe et suffisament mystérieuse pour tenir le joueur en haleine. Découpée en périodes de quelques heures, l'histoire se poursuit lorsqu'un certain nombre d'actions ont été accomplies. Ainsi, l'aventure commence au premier jour à 10 heures du matin, et tant que l'on n'a pas fait ou inspecté ce qu'il convient, l'heure reste la même. Ensuite, on passe au deuxième chapitre qui débute le premier jour à midi et ainsi de suite. Un système de points permet de distinguer les actions

Rennes-le-Château : le modèle et sa copie

Pour modéliser le village, les développeurs se sont rendus sur les lieux. Nous aussi ! Comparaison des modèles et de leur représentation dans le jeu.

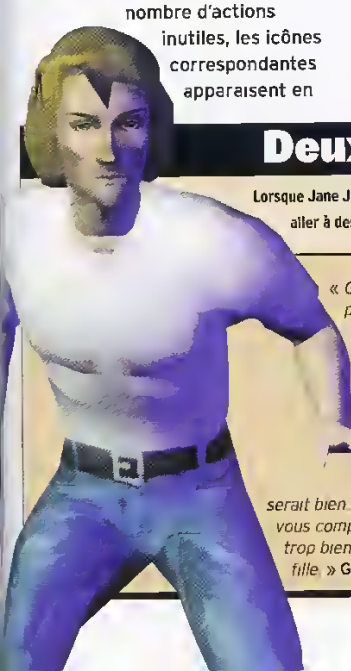
LE DIABLE
■ Dans l'église, un étrange diable ricane. Cette représentation soutient même le benitier ! Selon certains occultistes, il serait riche de symboles et sa sculpture ne serait pas là par hasard. On le retrouve dans le jeu.

L'ÉGLISE
■ Un endroit plutôt sinistre en fait, pas très grand, qui reste cependant au centre de l'énigme de Rennes-le-Château. C'est un monument dédié à Sainte Marie-Madeleine, très lumineux... plutôt bien reconstitué.

LE CIMETIÈRE
■ Comme toujours, attenant à l'église, il fut l'objet de nombreuses fouilles pas très catholiques de la part de l'abbé Saunières. Il est recommandé d'aller le visiter. Le rendu 3D est nettement moins fleuri que dans la réalité... !

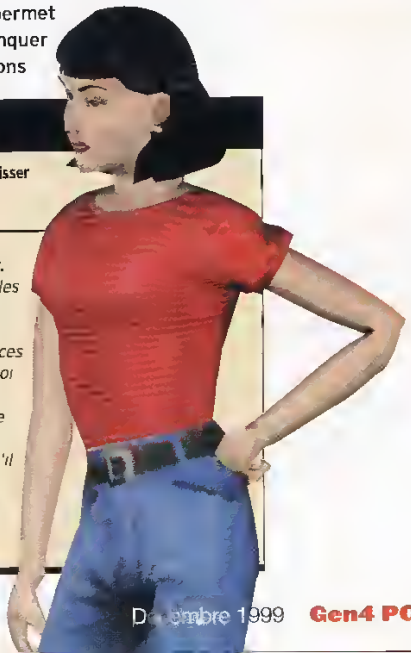
Deux héros, une idylle ?

Lorsque Jane Jensen a créé ces deux héros, elle ne s'attendait pas à les voir se laisser aller à des révélations explosives dans les pages de notre magazine !



« Grace est très proche de moi, mais, contrairement aux apparences, nous ne couchons pas ensemble. Tout le monde pense que je devrais me marier avec elle. Ce serait bien... Mais moi, j'hésite, vous comprenez... Elle est trop bien pour moi, cette fille. » Gabriel Knight.

« Gabriel est un héros, un vrai. Le genre de type dont toutes les filles sont folles, vous voyez ? Et croyez-moi, j'ai des fois du mal à repousser certaines de ces harpies ! Mais Gabriel, c'est moi qui ai mis le grappin dessus ! Gare à celle qui voudrait me le voler. Là, je sors les griffes ! Maintenant, j'attends juste qu'il me demande en mariage. Ce serait tellement romantique... Mais il se fait désirer le bougre ! » Grace Nakimura.



OPINION

LUC-SANTIAGO

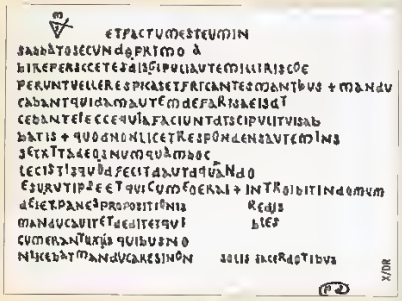
Ah Gabriel ! Ah Grace ! Ça fait du bien de les retrouver ! Ces Sherlock Holmes du surnaturel reviennent donc dans une histoire mystérieuse qui prend ses racines dans notre beau pays. La scénariste Jane Jensen a encore une fois frappé fort. Dommage que la réalisation graphique ne soit pas plus aboutie car l'interface très innovante et la durée de vie monstrueuse garantissent déjà une excellente qualité. Ça aurait pu être encore mieux !

MME GIRARD Oui, elle est grise. Mais elle est accariâtre et scotchée dans son musée. Faut pas s'étonner.

Un bien mystérieux abbé...

L'ÉTRANGE ECCLÉSIASTIQUE Voici l'histoire de celui par qui la légende arriva...

L'ABBÉ SAUNIÈRE Voici la seule photo que l'on ait de lui.



STUPÉFIANT Ce parchemin dévoilerait l'existence d'une société secrète vieille de 2 000 ans.

Un abbé, Béranger Saunière, débarqua au village de Rennes-le-Château le 1er juin 1885. Un an après son installation, alors que la paroisse était pauvre, des travaux de réfection de l'église débutèrent. Puis l'abbé se fit construire une somptueuse villa, ainsi que d'autres édifices pour un montant équivalent à 20 millions de nos francs actuels. Comment expliquer qu'un pauvre ecclésiastique ait pu financer tout cela ? D'où tira-t-il cette fortune ? Dans le village, on supposa que l'abbé avait mis la main sur un fabuleux trésor. Lorsqu'il mourut, sa servante hérita. Interrogée à l'heure de sa mort, elle aurait prononcé ces mots : « *De l'or ? Vous me demandez s'il y a de l'or ? Mais les gens de Rennes-le-Château marchent dessus, sans même le savoir !* » Depuis, des quantités d'aventuriers se sont lancés à la recherche du trésor de Rennes-le-Château et ont élaboré des théories sur son origine, mais le mystère reste entier.

utiles des superflues. Quand on a agit de manière intelligente, le nombre de points augmente alors qu'il ne varie pas lorsqu'on accomplit quelque chose d'inutile. Au cours du jeu, vous aurez à incarner le beau Gabriel et sa séduisante assistante Grace. Les dialogues, parfaitement réalistes et plutôt humoristiques, peuvent être sous-titrés si vous ne maîtrisez pas suffisamment la langue de Shakespeare.

Une totale liberté

Enfin, les nombreuses énigmes que vous serez amenés à dénouer sont assez corsées pour laisser présager des dizaines d'heures d'exploration et de réflexion. Mais que serait un bon scénario, me diriez-vous, sans une réalisation qui tienne la route ? Celle de Gabriel Knight III est tout bonnement incroyable. Aucun jeu d'aventure n'avait atteint ce degré de réalisme, ni laissé au joueur une telle liberté de mouvement et d'investigation.

D'abord, alors que le deuxième volet de la série avait recours aux scènes vidéo, tout ici est en 3D. Le village de Rennes-le-Château a même fait l'objet d'un long repérage de la part des développeurs, afin de respecter le réalisme des décors.

Les concepteurs avaient le choix entre une vue subjective (être à la place du héros) ou une vue objective (une caméra suit le héros, façon Tomb Raider). Eh bien, ils ont choisi les deux, figurez-vous, et c'est ça qui est génial. Lorsque l'on veut visiter une pièce ou un lieu, il suffit de cliquer sur la souris et de la déplacer pour que la vue change comme si Gabriel (ou Grace) se déplaçait. Ce mode permet de bouger en toute liberté et d'examiner les décors dans les moindres détails, du sol au plafond. C'est la vue subjective commune aux *quake-like*, avec possibilité de s'élever dans les airs. Quand un objet ou un personnage attire votre attention, un simple clic et Gabriel

OPINION

STÉPHANE

Comme d'habitude la qualité du scénario de ce troisième volet des Gabriel Knight est parfaite. Une histoire de trésor caché, d'enlèvement, le tout en pays Cathare. De plus, l'interface entièrement en 3D qui permet une exploration dynamique des lieux donne une sensation de liberté très agréable. Au fait, vous avez demandé quoi pour Noël ?

MOTO VERTE Le loueur de motos ne veut pas m'en louer une sous prétexte qu'elles sont toutes réservées par le groupe de Madeline. Pourtant, il doit bien y avoir un moyen...

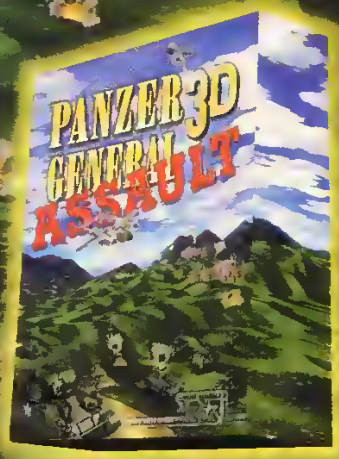
PANZER GENERAL 3D ASSAULT

LA NOUVELLE DIMENSION DU CHAMPS DE BATAILLE !

La caméra peut évoluer librement à 360 degrés et même zoomer

Des décors et des animations fantastiques

Entrez dans la nouvelle ère des jeux de stratégie !
Positionnez vos troupes dans un champs de bataille en 3D et explorez-le sous tous ses angles.
Les forêts brûlent, les villes partent en poussière, c'est tout le champs de bataille qui se modifie sous vos actions.
Choisissez votre camp (anglo-américain, allemand, et même français) et préparez-vous à des combats intenses !



SSI

www.panzergeneral3.com

TLC Edusoft • 52, av. de l'Europe 80080 AMIENS • Tél : 0 803 020 010

■ ON AVANCE Entre deux chapitres, un sympathique écran annonce qu'il faudrait peut-être penser à sauvegarder.

Gabriel, sa vie, son œuvre

Voici la substantifique moelle des deux premières aventures de Gabriel. Bien que le dernier volet de la série soit en vidéo, les énigmes de Gabriel Knight I et II sont toutes passionnantes.

SINS OF THE FATHERS
■ Le premier volet des aventures de Gabriel Knight plonge le joueur au cœur du culte vaudou, avec un scénario fantastique se déroulant à la Nouvelle Orléans

THE BEAST WITHIN
■ Pour ce deuxième jeu, utilisant lui la vidéo pour de nombreuses scènes-clefs de l'histoire, vous découvrirez une Allemagne inquiétante où agissent une confrérie de loups garous.

arrive pour inspecter, discuter, ou pour accomplir une autre action. Le moteur 3D extrêmement ingénieux permet au jeu d'avoir la souplesse d'un Half-Life, tout en mettant le héros en scène. L'histoire gagne à la fois en réalisme et en dynamique. Car si un jeu d'aventure reste avant tout une question d'observation et de réflexion, pouvoir fouiner partout évite de rester trop passif.

En revanche, on regrette que Sierra n'ait pas cherché à améliorer le rendu 3D des personnages. Même si leurs mouvements sont assez réalistes, leur modélisation est peu soignée et gâche un peu le plaisir.

Le moteur 3D extrêmement ingénieux permet au jeu d'avoir la souplesse d'un Half-Life.

Gabriel, notamment, ressemble à une caricature de gros balèze : on le préférait en chair et en os, comme dans le précédent épisode !

Côté résolution, de nombreuses options permettent d'adapter la finesse des textures à la puissance d'affichage de votre PC. Trois résolutions d'écran sont également disponibles (640 x 480, 800 x 600 et 1 024 x 768) mais il faut savoir que seules des configurations musclées vous permettront d'obtenir le meilleur graphisme. Enfin, la musique qui accompagne les investigations de Gabriel et de sa douce Grace est très bien adaptée, légèrement jazzy et en parfaite harmonie avec l'intrigue.

■ SŒUR ANNE... On a une belle vue de Rennes-le-Château du haut de la tour Magdala. D'ailleurs, j'ai surpris Buchelli en train de zieuter avec des jumelles. Y a du louche.

C'est déjà pas si mal

Alors, vous demandez-vous, pour quelle raison Gabriel Knight III n'obtient-il pas ses six étoiles, consécration ultime ? Eh bien, il faut reconnaître que malgré l'apport indéniable de la 3D, le jeu manque parfois de rythme et que la réalisation graphique est décevante. Certaines longueurs peuvent lasser un joueur peu entêté. Gabriel Knight III reste quand même l'un des meilleurs jeux d'aventure du moment, juste derrière The Nomad Soul : c'est déjà pas mal. ■

- Stéphane Prince

Le verdict — Gabriel Knight III

COMPARATIF

■ **GABRIEL KNIGHT III**
Un scénario en béton, double d'une réalisation exceptionnelle. Que demander de plus ? Du rythme, peut-être.

■ **DISCWORLD NOIR**
Un jeu d'aventure à l'ambiance sombre version années 30 tiré de l'univers délirant de Terry Pratchett.

■ **DARK EARTH**
Dans la même veine mais plus orienté arcade sur le thème d'un monde futuriste ravagé et glauque à souhait.

■ **RING QUEST B**
Une légende dans l'univers du jeu d'aventure, mais une tentative en 3D catastrophique.

GRAPHISMES

■ Les personnages auraient pu être mieux rendus, mais la 3D est un véritable apport au jeu

0 1 2 3 **4**

AUDIO

■ Rien à dire. Les voix sont parfaites et les bruitages sont plutôt bons. Quant à la musique, elle est sobre mais efficace.

0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR

■ C'est un jeu d'aventure. Combien de fois faudra-t-il vous dire qu'il n'y a pas de mode Multijoueur dans ce genre de jeu ?

-

POUR : Le scénario est très travaillé et l'ambiance mystérieuse est bien rendue. De plus les énigmes sont corsées, juste ce qu'il faut. La 3D laisse une liberté plus grande que dans les jeux d'aventures traditionnels.

CONTRE : La texture 3D des personnages aurait dû être plus travaillée. On trouve parfois le temps long.

NOTE GLOBALE

Gabriel Knight III est une vraie réussite, tant du point de vue de la réalisation que du scénario. À ne louper sous aucun prétexte.

5

★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM	P133 MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	P300 MHz et 64 Mo
■ COMPATIBLE AVEC	INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✔
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✔
■ OpenGL	✘

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive !)	✔
■ Dolby Surround/Digital	✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET ✘	
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✔
■ CONNEXION MINIMUM	-

Offrez vous les meilleurs produits :

3617 SETH*AX

5,57F/ mn

Sans chèque, ni CB*

Hardware PC

Consoles

Indiquez vos coordonnées

Nous faisons le reste

PC de Poche

Films DVD

Sur simple demande notre catalogue CDRom

- + de 5000 produits référencés
- CDRom Jeux, Utilitaires...
- Hardware PC
- PlayStation, Dreamcast, N 64 & Game Boy
- CDRom Charme
- Films DVD
- Home Cinéma
- Téléphonie...

Téléphonie

LA CONSOLE 128-BIT

Livraison En 24H Chrono**

DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

A expédier à New Soft
24B, Avenue de Ferrière
59131 ROUSIES

OUI je désire recevoir votre catalogue sur CDRom, & je participe aux frais de port pour seulement 15F.

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CP _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement par . Chèque, Carte Bleue ou Mandat

CB ____/____/____/____ Exp : __/__

Tél : 03 27 65 19 78 - Fax : 03 27 65 23 26 Siret 399 259 365 00027 Ape 526B

* La durée de connexion varie selon les produits ** Dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs New Soft se réserve le droit de supprimer certains produits de son catalogue Illustrations non contractuelles

La loi de la jungle

Disney Tarzan Action Game | Le jeu de plates-formes tiré du film.

Pour info ■ ÉDITEUR Disney Interactive ■ DÉVELOPPEUR Eurocom Developpement ■ GENRE plates-formes ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 300 F

Tout en chiffres
- 13 niveaux
- 5 niveaux bonus
- 5 personnages à incarner

Version testée
- finale anglaise
- aucun problème

Adresse Internet
www.disney.fr

Après les Mille et Une Nuits avec Aladdin et d'autres produits moins marquants, Disney récidive dans le jeu PC. Cette fois, pour accompagner la sortie du film, c'est Tarzan qui se voit bombardé héros d'un jeu de plates-formes destiné à tous les publics.

Comme chaque année, Noël approche à grands pas, le moment préféré des enfants se profile à l'horizon. Et comme d'habitude, Disney profite de cette période pour sortir son nouveau dessin animé : Tarzan. Mais là où ça devient fort, c'est que juste au même moment sortira..., devinez quoi ? Le jeu vidéo. C'est les parents qui vont être contents. Décidément, ils sont très forts ces gens du *marketing*.

■ **LA RUADE DES GNOUS** C'était un moment fort du Roi Lion (le jeu). Ben là c'est pareil, mais avec des éléphants et forcement, c'est beaucoup plus effrayant. Vous avez vu la pointure !

Fini les productions vieillottes. Avec Tarzan, Disney se met enfin au niveau technique des productions actuelles.

Tout en 3D !

Bon, trêve d'ironie, d'autant que nos amis américains semblent avoir pris de bonnes résolutions pour s'occuper du célèbre homme-singe. Si l'on excepte le fameux Aladdin, les jeux Disney qui ont suivi ne resteront pas dans les annales. Qu'il s'agisse du Roi Lion ou de Hercule, le principe avait beau être sympathique, la technique digne des consoles 16 bits laissait à désirer.

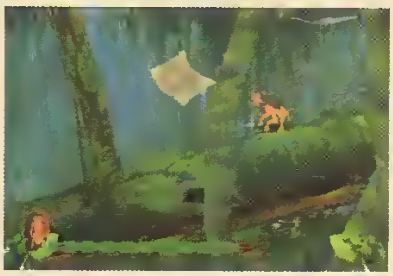
Pour Tarzan, nous passons enfin à de la « plates-formes 3D ». Pas trop tôt ! Mais attention, si le décor et les personnages ont en effet gagné une dimension supplémentaire, les mouvements, eux, restent sur deux axes : on avance, on recule, on monte, on descend, mais il n'y a pas de déplacement en profondeur (à part les embranchements et de brèves phases vers la fin du jeu). Pour ceux qui connaissent, le principe (avancer sur une trajectoire latérale préétablie) est analogue à celui de la série Pandemonium et s'avère assez agréable.

Une bonne habitude de Disney est de proposer des jeux qui suivent tidèlement la trame du film correspondant. Vous pourrez donc revivre des grands moments du long

Les cadeaux du jeu

D'accord, on vous l'a dit et répété, le jeu n'est pas bien long mais heureusement, il comporte quelques niveaux secrets où vous pourrez récolter un maximum de bonus (permettant d'obtenir des vies) et de munitions. Il n'existe que quelques phases mais leur difficulté et la quantité d'objets récupérables va en s'accroissant.

Détection

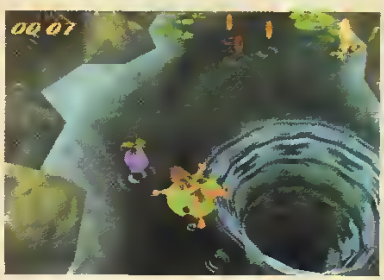


Pour acceder a ces phases, il faudra retrouver les quatre morceaux d'un dessin. Ils sont bien cachés et requièrent une fouille minutieuse. Revenir sur ses pas permet de découvrir des bifurcations.

Épreuves

Il existe cinq types d'épreuves dont la course a dos d'oiseau, la glissade sur branches, la descente de rapides sur un nénuphar ou le trampoline (oui, il en manque une, je ne l'ai pas trouvé. Et alors !).

Descentes



Ces phases, où l'on contrôle parfois Terk et Tantor, sont bien faites mais s'averent un peu répétitives et ne parviennent pas à réellement allonger la durée de vie du jeu.

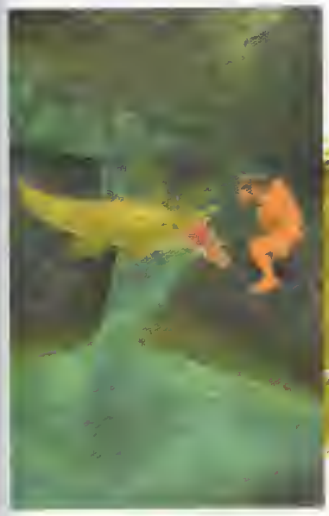
■ **GLISSADES** Elles sont vraiment très fun mais peu respectueuses de la gravité.

métrage tels que la charge des éléphants, le combat contre le léopard, la poursuite des babouins ou le saccage du campement.

Pour couvrir un maximum d'événements, vous aurez l'occasion d'incarner plusieurs personnages : la ravissante Jane, l'espiègle Terk (ami gorille de notre héros), Tantor l'éléphant et bien sûr, le grand Tarzan en personne. Enfin, pas forcément grand, puisqu'il faudra commencer par le contrôler enfant avant d'accéder à l'âge adulte.

P'tit caractère !

La palette de mouvements est relativement complète. L'homme-singe peut marcher, sauter, balancer des fruits dans les gencives de ses



■ **GROSSES LARMES ?** Un bon crocodile est un crocodile en bottes ou en sac à main.

OPINION

FRED D.

« Bien sympa ce petit jeu ! » : C'est le commentaire de quasiment tous les membres de la rédaction. En effet, tout le monde s'est essayé à Tarzan. C'est rare et ça démontre à quel point le nouveau Disney peut se montrer attractif. Le problème, c'est qu'un joueur confirmé n'en tait qu'une bouchée. Par contre, le jeune débutant ayant apprécié le film tombera sous le charme et ne sera pas déçu.

■ **LES ÉCRANS DE CHARGEMENT** Très courts, je vous rassure, ils sont illustrés par de magnifiques dessins tirés du film. Y a pas à dire, c'est beau une licence bien exploitée, snif !

ennemis, se battre au couteau, s'accrocher un peu partout, frapper le sol pour qu'il s'écroule, rebondir sur certains éléments (nids, branches, animaux), et évidemment, s'agripper aux lianes. Cette partie est d'ailleurs assez bien faite puisque c'est à vous d'imprimer un mouvement de balancier pour accroître l'amplitude des vols planés. C'est intuitif et on se retrouve rapidement à bondir de liane en liane dans un élan grisant.

Les niveaux sont assez simples, bien que se jouant sur plusieurs étages (Tarzan oblige). Certains passages viennent varier le rythme en proposant des phases de poursuite, de glisse sur les troncs d'arbres ou de natation. De plus, en fouillant à fond chaque niveau, on peut récupérer des dessins permettant d'accéder à des passages bonus (cf. encadré

■ **L'IMAGE DU PÈRE** Pour devenir grand gorille à la place du grand gorille vieillissant, notre héros devra passer par bien des épreuves.

OPINION

LUC-SANTIAGO

Décidément, je vais finir par m'y mettre aux jeux de plates-formes ! Après Rayman 2 le mois dernier, Tarzan m'a immédiatement plu ; grâce à une accessibilité exemplaire et à une réalisation impeccable. Bref, Tarzan a de bons atouts. Quant à sa durée de vie soi-disant anémiée, elle dépend aussi du niveau du joueur. Fred est un *crack* c'est sûr, mais moi, le jeu m'aura occupé un peu plus longtemps. Juste un peu.

« Les cadeaux du jeu »). Tout cela reste assez conventionnel et c'est surtout sur le plan technique que Tarzan se démarque de ses prédécesseurs. Les graphismes 3D sont d'excellente facture. Les décors s'avèrent magnifiques (malgré des fonds un peu simples) et les personnages, s'ils sont légèrement anguleux, restent parfaitement reconnaissables et joliment animés.

Fidèle au film

En fait, l'univers du film a été fidèlement retranscrit. L'effet est d'autant plus marquant que les bruitages ainsi que les musiques (superbes) sont ceux d'origine, et que des extraits du film précèdent et suivent chaque niveau. Il doit y en avoir pour 20, 25 minutes et ça donne envie de voir Tarzan tout en renforçant l'ambiance du jeu (quant on vous dit qu'ils sont forts les gars du *marketing*).

Pourtant, le jeu n'est pas exempt de défauts. Le plus gros, c'est sa faible durée de vie. Un joueur confirmé l'expédiera en un après-midi. Alors qu'il avait le charisme nécessaire pour séduire tous les publics, Tarzan se retrouve destiné aux plus jeunes. Ensuite, cela manque un peu d'originalité. La représentation 3D permettait, à l'instar de Pandemonium, des rotations de caméra, des angles de vue audacieux, mais cela reste embryonnaire. Il n'empêche que l'alchimie Disney marche à la perfection. Le jeu se prend très facilement en main, on s'amuse incroyablement et l'ambiance est vraiment bonne. Auprès des jeunes joueurs (ou des occasionnels), Tarzan devrait faire un carton. ■

- Frédéric Dufresne

Un cri dans la jungle

Mine de rien, cela fait environ 80 ans que Tarzan traîne ses slips léopard sur nos écrans. Trois séries télé (bof), un dessin animé (re-bof) et surtout une pléthore de films. Quelques visages marquants.

Johnny Weissmuller

Il est beau, grand et musclé. Les filles l'adorent et les gars le détestent. S'il n'est pas le premier Tarzan, l'interprétation de ce champion de natation reste la plus marquante

Christophe Lambert

C'est sûr, incarner Tarzan avec un strabisme convergeant, fallait oser. N'empêche que la performance d'acteur est bonne et que le film se défend bien (pour la partie dans la jungle)

Brendan Fraser

Cherchez pas, ce n'est pas dans Tarzan, mais dans sa parodie légendaire et délirante : *George de la Jungle*. Détail amusant, le producteur était Disney et l'acteur principal, le héros de *La Momie*.

■ **SABER** Un joli léopard, gentil tout plein et qui vous veut du bien... je crois.

Le verdict — Disney Tarzan Action Game

COMPARATIF

■ **RATMAN 2**
Teste le mois dernier, c'est la nouvelle référence dans ce genre. Beau, drôle, très varié et très accessible.

■ **TONIC TROUBLE**
Le petit frère de Rayman 2 n'est pas en reste et a profité de l'inventivité de développeurs inspirés.

■ **TARZAN**
Quelques petits défauts entachent ce bon jeu qui profite de deux noms : Disney à la production et Phil Collins à la musique !

■ **PANDEMONIUM 2**
Sorti il y a deux ans, c'est le seul véritable équivalent de Tarzan sur PC. Mais justement, il est sorti il y a deux ans.

GRAPHISMES

■ Très coloré (avec une myriade d'animaux qui egaient l'écran), mais les persos sont un peu anguleux et le décor de fond vide.

0 1 2 3 **4**

AUDIO

■ On retrouve les superbes musiques du film. Les bruitages, quant à eux, sont parfois un peu discrets mais très réalistes.

0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR

■ Tarzan se joue seul et sans pousser de hurlements tonitruants ! Même si ça renforce sacrément l'ambiance...

POUR : Le passage réussi à la 3D, les animations léchées, l'environnement sonore et les extraits du film, l'ambiance attractive, la prise en main immédiate.

CONTRE : Une durée de vie bien trop courte pour les joueurs aguerris, personnages et animeux un peu anguleux, 3D non exploitée dans les mouvements de caméra.

NOTE GLOBALE

4

Beaucoup de jeux de plates-formes pour ce Noël, mais pour des publics variés. Très accessible, Tarzan séduira les plus jeunes.

★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ **MINIMUM** P166 MHz et 24 Mo
■ **RECOMMANDÉ** P200 MHz et 32 Mo
INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUN DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET ✘
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✘
■ CONNEXION MININUN ✘

y'en a marre !!!

e faire 36 fois le tour de la pièce

de se faire choper 10 fois par le même monstre

de voir sa ville tomber en ruine

de rester le plus minable chevalier du royaume

de ne vivre qu'un petit bout de l'aventure

d'être battu par l'IA

d'être ridicule sur le réseau

Collection Solutions Jeux

Solutions • Astuces • **GUIDES OFFICIELS** • Stratégies • Secrets

Pour survivre dans l'enfer du jeu !

Chaque ouvrage : 99 Frs

First Interactive

www.efirst.com

13-15 rue Buffon
Paris 75005
tél 01 55 43 25 25
fax 01 55 43 25 20

Haute voltige

Extreme Biker | Une nouvelle simulation déjantée de motocross

Pour info ■ EDITEUR Sierra ■ DÉVELOPPEUR Delbus Studio ■ GENRE simulation sportive ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 250 F

Tout en chiffres

- 20 environnements différents
- 17 figures acrobatiques
- 8 adversaires en réseau
- 4 modes de jeu
- 3 cylindrées possibles

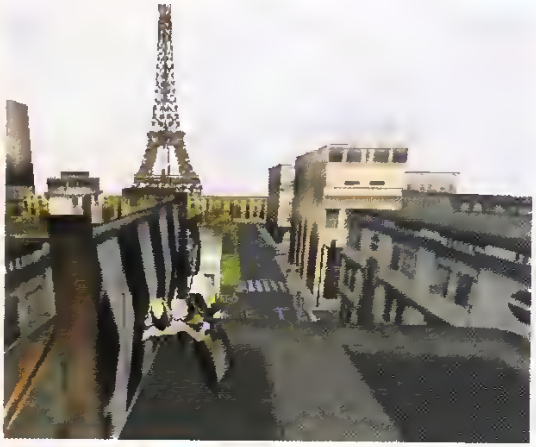
Version testée

- version finale (boîte)
- *bugs* constatés : la barre de chargement des circuits avance puis recule parfois, collisions mal gerees, *bugs* graphiques

Adresse Internet

www.sierra.fr

■ **DES DÉCORS SURPRENANTS** Tiens, on a retrouvé Octobre rouge ! Les graphistes ont dû bien s'amuser avec des éléments de décor inattendus.



■ **VOIR PARIS ET MOURIR** Dommage qu'on ne puisse pas monter sur la tour Eiffel, ça aurait donné le saut ultime (de la mort).

Motocross Madness avait ouvert la voie à tous les motards en mal d'espace et de sensations fortes. Extreme Biker enfonce le clou et vous propulse en compagnie d'Edgar Torronteras, le toréador du deux-roues, à l'assaut des pistes les plus diaboliques, au royaume des casse-cou.

Dans un monde où tout est de plus en plus réglementé, Extreme Biker nous offre une bouffée de super, heu... d'oxygène bien sûr. Voici la première simulation sur deux-roues dans laquelle ce qui se passe au-dessus de la piste (vos envolées les plus folles) est plus intéressant que ce qui se passe sur la piste (vos réceptions hasardeuses). Il s'agit donc de se poser les bonnes questions : « Rouler sur un avion, est-ce bien raisonnable ? », plutôt que de s'embêter à vouloir régler la fourche ou la suspension arrière, ce qui n'est d'ailleurs pas prévu.

Cela dit, les gars de Delbus Studio ont quand même prévu pas mal de choses. Tout d'abord, ils ont fait le pari d'une jouabilité maximale, et sur ce point, c'est une réussite. Ensuite, ils ont associé à leur projet le jeune Catalan Edgar Torronteras, le plus spectaculaire des *free-styler* actuels. Ce dernier nous invite à réaliser les plus belles figures au guidon de différentes bécanes.

Le Rémy Julienne du PC

Extreme Biker propose en effet trois types de cylindrées : 125 cc, 250 cc et 500 cc, mais il ne faut pas oublier que l'agilité est ici plus importante que la puissance pure. Le jeu comporte aussi trois modes différents : le motocross sur dix circuits extérieurs dont un à Paris, le supercross sur sept circuits *indoor*, et le mode Free-style, dans six environnements fantastiques pour les cascadeurs sans peur et sans reproche. Ce dernier mode dispose même de trois niveaux cachés. Enfin, vous pouvez aussi sélectionner l'option tournoi qui vous permet d'élaborer un championnat en sélectionnant vos courses favorites, quel que soit le mode choisi.

Le phénomène du free-style

EDGAR TORRONTERAS Ce virtuose de la moto acrobatique enflamme le monde du cross.

Surnommé « E.T., le Martien du motocross », Edgar Torronteras est un pilote catalan de dix neuf ans, et on se demande bien comment il a pu arriver jusque là quand on voit ses diverses réalisations, plus osées les unes que les autres. Avec Extreme Biker toutes ces figures sont réalisables. Le jeu ne propose pas moins de dix-sept figures dont certaines vraiment extrêmes. La rédaction vous conseille d'essayer chez vous ! (on plaisante là, pas de bêtise hein !)

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM	P233 MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	PII 333 MHz et 96 Mo
COMPATIBLE AVEC	INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✗
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✔
■ OpenGL	✔

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive !)	✔
■ Dolby Surround/Digital	✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8

■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✗
■ CONNEXION MINIMUM	33 kbps

Figures de style

Voici le cœur du jeu, c'est-à-dire les spectaculaires envolées que vous effectuerez, plus ou moins facilement. Il y en a dix-sept officielles dont certaines, comme le « Titanic », que vous devrez découvrir tout seul. Mais rien ne vous interdit d'en inventer...

SANS LES MAINS

■ On commence par une figure facile : enlevez vos mains du guidon tout en gardant les pieds sur les repose-pieds. Elle ne nécessite qu'un petit saut pour être réalisée ; idéal pour se faire la main en attendant de passer à la vitesse supérieure.

LE « SINGE ACROBATE »

■ Attention, on passe au niveau supérieur. Vous faites tourner votre bras droit et votre jambe droite sur le côté, tout en tenant la moto d'une main. Ça ne paraît pas évident à faire, mais c'est beaucoup plus simple sur Extreme Biker qu'en vrai.

LE « BIG KAHUNA »

■ Toujours plus dur, toujours plus fou ! Voici le « Big Kahuna ». Il s'agit de lâcher le guidon, de se retourner, de se mettre debout et d'agiter les bras pour saluer la foule qui ne manquera pas de vous acclamer si jamais vous réussissez cette prouesse.

Une fois le jeu lancé, il faut avouer qu'on y prend un certain plaisir. La jouabilité est bonne, la fluidité est correcte sur les grosses configurations, et les décors sont riches. Évidemment, au début on passe pas mal de temps par terre mais l'envie d'égaler les figures d'Edgar Torronteras est toujours la plus forte. Alors on repart pour un saut, sans les jambes, sans les mains, sans la moto... Ne rigolez pas, cela arrive. Si certaines figures, telles les mains libres, sont assez faciles à réaliser, d'autres, comme le gymnaste, qui consiste à faire le porter au-dessus du guidon, nécessiteront un peu plus d'entraînement. Pour vous aider, Extreme Biker dispose de différents niveaux de difficultés, allant de l'atterrissage de la moto géré par ordinateur, à la liberté de contrôle la plus totale. Extreme Biker possède donc une assez bonne durée de vie, entre les différentes courses, les baja, et l'aspect défoulior du *free-style*, il y en a pour tout le monde. De plus, le mode Multijoueur de ce jeu est soigné et accepte jusqu'à huit joueurs en connexion locale comme sur le Net. Alors, en dehors d'une bande sonore insupportable, ce jeu ne présente pas de défauts rédhibitoires, il est même à conseiller, non seulement à tous les passionnés des sports mécaniques, mais plus largement à tous ceux qui veulent passer un bon moment sur leur PC (équipé d'une bonne carte graphique évidemment). Attention toutefois : après avoir montré Extreme Biker aux fous de Motocross Madness, une conclusion s'impose : ils préfèrent le hit de Microsoft. Et lorsqu'on sait que le deuxième sort d'ici deux mois... ■

Rouler sur un avion, est-ce bien raisonnable ?

- Bertrand Pomart

Le verdict — Extreme Biker

COMPARATIF

■ **EXTREME BIKER**
Un rodéo endiablé sur les traces du meilleur *free-rider* du 20e siècle. Joli et plein d'humour il devrait plaire aux amateurs pas trop exigeants.

■ **MOTOCROSS MADNESS**
Le premier jeu véritablement dédié au motocross. Attention, la suite devrait sortir d'ici deux mois.

■ **MOTO RACER 2**
Rappelez-vous, il y avait déjà une partie du jeu consacrée au cross. Elle n'était d'ailleurs pas très concluante.

GRAPHISMES
■ Si les décors sont riches, il faut une grosse bécane pour en bénéficier. Mieux vaut une carte graphique 32 Mo également.
0 1 2 3 — **4**

AUDIO
■ On dirait Descent 2 : c'est bruyant et pas terrible. Notamment les bruits de moteurs qui rappellent un concert de tronçonneuses.
0 1 2 — **3**

MULTIJOUEUR
■ Extreme Biker a été conçu en prenant en compte le jeu en réseau comme tout jeu de course qui se respecte : et c'est tant mieux.
0 1 2 3 4 — **5**

POUR : Un bon jeu de course doublé d'un jeu de *free-style* sympa : voir d'un jeu de trial ce qui est plus rare. Le tout très correctement réalisé et pour environ 250 francs.

CONTRE : Le moteur 3D qui rame sur les petites cartes graphiques et une jouabilité légèrement moins fun que dans Motocross Madness.

NOTE GLOBALE **3**

★ ★ ★

Go Kart Racing

■ ÉDITEUR **Micro Application** ■ DÉVELOPPEUR ***Idem*** ■ GENRE **sport** ■ PRIX **environ 170 F**

■ **AÏE, AÏE, AÏE. On pourrait croire, comme ça, que le jeu est beau...**

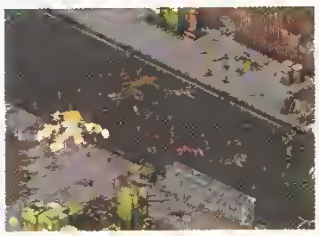
Il faut bien l'admettre, les simulations de kart sur PC sont rares. Et pourtant, ça n'est pas une raison suffisante pour faire l'acquisition de ce jeu. Graphismes et réalisations sont terriblement indigents pour prétendre intéresser le commun des joueurs, ou même l'amateur de kart. En dépit d'une accélération 3D (bâclée) et d'un prix modique, ce jeu risque bien de décevoir immanquablement ses joueurs. Sans parler d'une gestion des collisions ahurissante et d'une intelligence artificielle inexistante. Bref, c'est la cata. **L.-S. R.**

★

TESTS EXPRESS

Abomination The Nemesis Project

■ EDITEUR **Eidos** ■ DEVELOPPEUR **Hothouse** ■ GENRE **combat tactique** ■ PRIX **environ 350 F**



■ **SERVIR ET PROTÉGER Euh, Bob, là je crois qu'ils sont tous morts...**

Un horrible fléau ravage l'Amérique et une secte de fanatiques émerge du chaos. Heureusement, une courageuse poignée de mercenaires survivants s'évertue à combattre (ce qui est complètement idiot puisque tout le monde est déjà mort). Abomination ressemble furieusement à Jagged Alliance en temps réel, avec un soupçon de Syndicate pour l'ambiance. Ça n'a rien de déplaisant, la réalisation est soignée, mais l'ensemble manque singulièrement de caractère pour susciter autre chose qu'un intérêt poli. **G. B.**

★ ★ ★

Trou Lies

Links LS 2000 | Le doyen des jeux de golf sur PC se bonifie avec le temps.

Pour info ■ EDITEUR Microsoft ■ DÉVELOPPEUR Access Software ■ GENRE simulation de golf ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres

- 35 modes de jeu
- 12 modèles de golfeurs
- 5 nouveaux parcours
- 3 CD ROM
- 3 types de contrôle du swing
- 1 éditeur M O P

Version testée

- finale américaine

Adresse Internet

www.microsoft.com/games/links2000/

UNE QUALITÉ PHOTO-RÉALISTE Admirez les reflets sur le plan d'eau, magnifique ! Ça me donnerais presque l'envie de faire un petit pique-nique.

Le maître mot de ce jeu, c'est l'exhaustivité. Tout ou presque est paramétrable.

Links LS 2000 propose au joueur de fouler d'un pas alerte les parcours de golf les plus prestigieux. Les clameurs de la foule viendront ponctuer vos putts et vos drives magistraux. Gloire et renommée sont au bout du fairway !

Links n'en est pas à sa première apparition sur nos machines, et chaque nouvelle mouture ravive les espérances des *aficionados* dans leur quête du jeu de golf ultime. Access Sottware a su s'attacher dernièrement les faveurs d'une légende vivante du golf, en la personne d'Arnold Palmer, pour assurer la pérennité de son hit « grand public ». Mais cela ne suffit pas à affirmer un jeu comme référence de la catégorie.
On pouvait craindre, avec le rachat d'Access Software par Microsoft, un changement dans la politique de développement de la série mais fort heureusement, il n'en est rien. Links LS 2000 possède des atouts qui vont ravir les amateurs confirmés comme les débutants.

Du premier choix

Le maître mot de ce jeu, c'est l'exhaustivité. Les menus sont riches, les options de configuration sont nombreuses et les modes de jeu foisonnent (35 au total). Tout ou presque est paramétrable. Vous êtes bien assis ? Alors, on commence : d'abord, vous avez le choix entre trois types de swings différents. Le swing classique (2/3 clics) ainsi que

Ça swing sévère avec le PowerStroke !

Links LS 2000 propose trois swings différents ! Le PowerStroke est le plus élaboré de cette simulation de golf et prend en compte les paramètres des gestes réels de golfeurs, tels que l'accélération donnée au club, l'angle de frappe de la balle, etc.

BACKSWING
■ L'exécution du geste se fait avec des mouvements latéraux appliqués au contrôleur D'abord, on clic sur la balle, puis on déplace la souris vers la gauche.

DOWNSWING
■ Pour commencer le *downswing*, on bouge la souris vers la droite. Lorsque le club arrive près de la balle, on accélère un peu le mouvement.

COUP AU BUT !
■ Et on clic afin de déterminer l'angle de frappe. Des diagrammes apparaissent à l'écran pour indiquer les caractéristiques du geste.

À chacun sa licence

C'est bien connu chaque éditeur y va de son sportif fétiche afin d'apporter une notoriété non négligeable au produit qu'il propose. Peut-être une autre manière de se familiariser avec les figures marquantes de ce sport.

Jack Nicklaus

Activision n'est pas prêt de lâcher sa poule aux œufs d'or, le sixième *opus* est sorti cette année. Jack Nicklaus's Golden Bear Trophy (test *Génération 4* n°121) se pose comme un sérieux concurrent à Links. À un nom prestigieux, les développeurs ont su associer une réalisation exemplaire.

Tiger Woods

Electronic Arts a fait un choix judicieux en affichant cette figure du golf moderne dans sa dernière production, Tiger Woods 99. Un golfeur nouvelle vague pour un jeu qui se veut fun et spectaculaire. Le show à l'américaine par E.A. Sports. Les fans ont très apprécié cette super production.

Alan Palmer

De la génération actuelle Alan Palmer est le plus méconnu. Pourtant c'est une légende vivante outre-Atlantique. Il a tout remporté dans sa carrière. L'analogie est vite effectuée ; alliance d'un golfeur de renom à une simulation toute aussi célèbre dans une osmose établie sur la longévité et l'expérience.

■ SURTOUT NE NOUS FÂCHONS PAS ! « Crak ! J'ai beau avoir un joli short, j'suis pas content ! » Qui vous a dit que le golf nécessitait une haute dose de sang-froid et de maîtrise de soi ?

le PowerStroke ont été repris de LS 99, et un nouveau type a été ajouté : l'easy swing. Comme son nom l'indique, cette méthode est essentiellement réservée aux débutants, le contrôle du swing étant réduit à sa plus simple expression : un seul clic. Présentant peu d'intérêt pour les habitués, il s'avère très pratique pour les novices, puisque la distance du coup et la frappe de la balle sont alors gérées par l'ordinateur. Il suffit donc au joueur de placer sa marque où il veut sur le parcours et le tour est joué. Il n'y a plus qu'à cliquer puis relâcher au moment opportun.

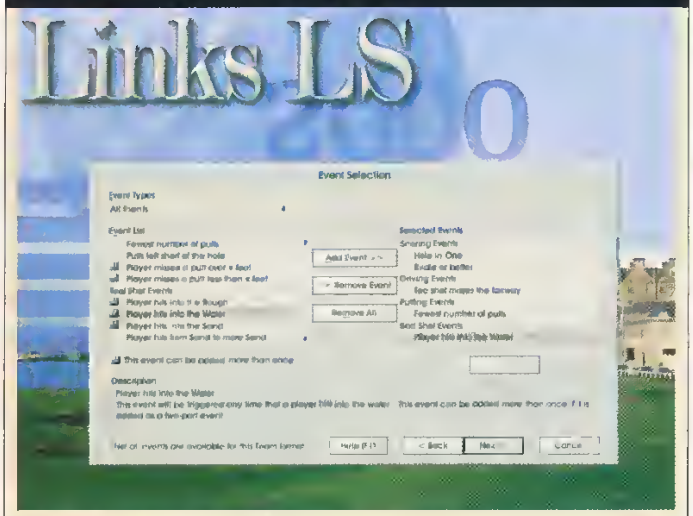
Créateur de golfeurs

Toujours pour les débutants, et afin de les aider au mieux dans leur initiation, des leçons sont accessibles pour découvrir les principes fondamentaux du jeu. Ensuite il s'agit de créer son modèle de joueur avec l'éditeur approprié. La personnalisation de l'aspect graphique du golfeur est limitée mais le point fort réside dans la gestion des attributs de jeu. On choisit d'abord son modèle, puis son niveau de difficulté. On ajoute ensuite la sélection des clubs portés par le caddie, le niveau de difficulté de l'I.A., le choix des tees de départ, les animations du joueur. Peu de golfeurs célèbres font partie du jeu original, mis à part Arnold Palmer et Fuzzy Zoeller, mais il est possible, grâce à l'éditeur, de renommer les différents joueurs comme bon vous semble, et ainsi de reprendre nom pour nom les stars du circuit professionnel. Revenons-en maintenant aux modes. Ils sont tirés, pour la plupart, de conditions de jeu réellement observées chez les pros (comme les skins, le stableford, ou le bestball Nassau) et les autres sont issus de l'imagination de joueurs passionnés. Libre à vous d'en faire de même

■ LE PREMIER AU DRAPEAU Au milieu de l'écran, l'objectif tant convoité.

L'éditeur M.O.P.

SOYEZ CRÉATIF ! L'éditeur est garant, pour un jeu, d'une durée de vie prolongée.



Links LS 2000 vous permet d'editer des modes de jeu existants ou d'en creer de toutes pièces. C'est ainsi que le choix de base se fait désormais parmi 35 modes, dont cinq inédits dans cette nouvelle version. L'editeur est simple d'utilisation et permet de créer une grande variété de modes. Il s'agit d'abord de definir le style de jeu que l'on souhaite appliquer (Strokeplay, Nassau, Skins ou Wolf), puis on paramètre tous les facteurs de la partie. Libérez votre esprit et faites parler votre imagination.

avec l'éditeur M.O.P. (voir encadré « L'éditeur M.O.P. »). Cela a évidemment pour but d'allonger de façon tangible la durée de vie du jeu. Par ailleurs, de nombreux angles de caméra sont disponibles et on peut afficher jusqu'à huit tenêtres-caméra à l'écran en même temps ; grosse résolution graphique et moniteur 19 pouces conseillés !

Ainsi, vous pourrez profiter au mieux de votre prestation golfique, les meilleurs coups pouvant être enregistrés et repassés à l'infini à vos invités lors de vos soirées mondaines. Les conditions climatiques sont également paramétrables comme dans toute simulation de golf qui se respecte ; humidité des greens, vent et brouillard sont pris en compte. Mais que les néophytes se rassurent, même si le jeu permet un contrôle total de la simulation, il n'en est pas moins abordable pour tous, l'ordinateur assistant le débutant dans ses choix. Ainsi, par exemple, le club le plus approprié sera automatiquement proposé au joueur. C'est ensuite à vous d'orienter vos choix comme bon vous semble ; tenter une approche de green avec un bois numéro 1 restant malgré tout une gageure. L'aspect Multijoueur n'a pas été écarté et les possibilités sont nombreuses. D'abord en réseau local, affrontez vos adversaires par IPX ou TCP/IP. Et si l'envie vous prend de défier le monde entier, les serveurs *on-line* de la Gaming Zone ou du Links LS Tour sauront vous satisfaire. Vous aurez un classement mondial, noté par handicap, et vous pourrez vous confronter à la crème des crèmes dans des tournois

VOLE BÉBÉ, VOLE ! Le drive constitue un amalgame singulier de précision et de puissance.

Q&R

JEAN-CLAUDE R.
Golfeur anonyme

Comment s'est passée la prise en main du jeu ?
Très bien. Le jeu est accessible et se met à la portée de n'importe quel joueur. Je n'ai eu aucun mal à me repérer et à me lancer. Les menus sont clairs et agréables.

Avez-vous apprécié les différentes gestions du swing ?
Eh bien pour tout dire elles ne m'ont pas beaucoup dépayse. Je joue habituellement a Tiger Woods et j'ai trouve que les gestions de swing des deux jeux se valaient largement, même si celle de Links LS 2000 est nettement plus fine.

Puisque vous êtes joueur de golf, avez-vous été sensible au réalisme de Links LS 2000 ?
Il déborde d'options et propose des possibilités tres interessantes. Il est vrai qu'il est graphiquement très joli et que la gestion de la dynamique est concluante : tout cela concourre a le rendre plus realiste.

APPRENDRE À NAGER Sur ce coup-là, mieux vaut ne pas se rater. Sinon, ma balle risque de finir sa course à la baille.

+ DE 170 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

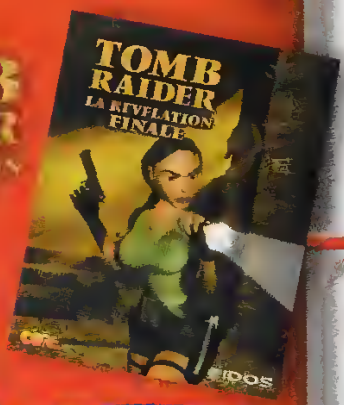
Et toi avec qui passes-tu Noël ?

Viens Découvrir le chéquier-cadeaux dans toutes les boutiques Difintel.

+ DE 13 OFFRES EXCLUSIVES !!

Des cadeaux des cadeaux et encore des cadeaux...

TOMB RAIDER LA RÉVÉLATION FINALE



1er ton cadeau de NOEL

Difintel t'offre 3 heures de communication téléphoniques nationales GRATUITES*

* sur présentation du magazine sans obligation d'achat

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

* Sans obligation d'achat, valable jusqu'au 15 février 2000 dans les magasins Difintel Micro participant à l'opération. Conditions en boutique

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

Bailly	04 79 81 00 84	24 Bergerac	05 53 73 30 28	39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	62 Calais	03 21 19 07 00	81 Albi	05 63 49 02 95
Bourg en Bresse	04 74 23 13 54	24 Périgueux	05 53 53 55 54	40 Dax	05 58 56 28 03	62 Lens	03 21 78 75 40	81 Castres	05 63 35 19 86
Chevigny St Sauveur	04 80 40 43 43	25 Montbéliard	03 81 94 17 08	40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08	64 Biarritz	05 59 24 39 07	82 Montauban	05 63 92 13 13
Dijon Voltaire	03 23 38 00 10	26 Romans	04 75 72 78 34	41 Vendome	02 54 67 00 90	65 Lourdes	05 62 42 30 68	83 Toulon	04 94 91 17 91
Dijon Mauxy	03 23 73 08 84	26 Valence	04 75 78 09 68	42 St Etienne	04 77 49 00 68	67 Haguenau	03 88 63 88 36	84 Avignon	04 90 86 41 68
Dijon	03 23 38 00 35	27 Le Neubourg	02 32 07 00 35	43 Vals-Pres-Le-Puy	04 71 04 26 91	69 Lyon (Renne)	04 72 78 60 84	84 Carpentras	04 90 60 10 11
Dijon Toison	03 23 79 08 84	28 Chartres	02 37 36 44 22	44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50	84 Orange	04 90 34 47 13
Fontaines	03 23 55 18 18	28 Dreux	02 37 46 52 60	45 Orleans	02 38 62 76 76	71 Digeulin	03 85 53 75 73	84 Valreas	04 90 28 12 00
Chenôve-Cotteretz	03 23 76 21 72	28 Quimper	04 66 52 44 66	47 Agen	05 53 77 38 39	71 Macon	03 85 39 08 52	85 Challans	02 51 49 77 92
Genlis	04 52 52 72 74	30 Alès	05 61 70 81 05	47 Agen 2	05 53 77 28 08	71 Montceau Les-Mines	03 86 57 29 49	86 Poitiers	05 49 41 77 45
Gevrey-Chambertin	08 13 83 54 33	31 Fenouillet	05 61 70 81 05	47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 48	71 Le Creusot	03 85 55 08 02	87 Limoges	05 55 33 74 43
Is-sur-Tille	04 93 28 26 55	31 Muret	05 34 46 07 70	50 Cherbourg	02 33 44 00 85	72 La Flèche	02 43 94 59 79	88 Epinal	03 29 82 06 87
Longvic	05 65 67 06 15	31 Roques-sur Garonne	05 61 72 06 84	51 Chalons en Champ	03 26 68 48 49	72 Le Mans	02 43 82 68 14	89 Auxerre	03 86 72 95 60
Marsannay	06 07 06 04 30	31 Toulouse	05 61 21 22 02	51 Reims	03 26 85 48 49	75 Paris 17ème	01 47 64 15 96	91 St Germain les Corbeil	01 60 75 83 00
Quetigny	04 42 05 86 88	33 Arcachon	05 56 54 83 23	51 Reims-le-Grand	03 26 85 48 49	76 Rouen	02 35 73 68 90	92 Neuilly-sur Seine	01 47 45 17 57
Talant	04 80 56 62 30	33 Bordeaux	05 56 79 05 52	54 Nancy	03 83 30 45 67	77 Chelles	01 64 21 55 44	93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
Talant-les-Provence	02 31 51 00 99	33 Langon	05 56 63 00 33	55 Verdun	03 29 86 78 04	77 Fontainebleau	01 60 71 51 14	93 Montreuil	01 48 87 05 54
Tonnerre	02 31 51 00 99	33 Libourne	05 57 25 38 85	56 Locmine	02 97 60 01 57	77 Lagny	01 64 12 34 81	93 Tremblay en-France	01 48 63 19 93
Trouville	02 31 89 75 00	34 Agde	04 67 21 32 71	56 Lorient	02 97 35 08 81	77 Nemours	05 53 77 28 08	94 Maison Alfort	01 48 83 35 14
Vesoul	02 31 63 07 77	34 Beziers	04 67 45 01 65	57 Forbach	03 87 88 67 16	77 Pontault Combault	01 60 28 53 76	95 Argenteuil	01 30 76 17 17
Villers	02 31 57 97 67	34 Sete	04 67 46 16 18	57 Metz	03 87 74 65 70	78 Elancourt	01 30 13 87 30	95 Sarcelles	01 39 92 47 16
Wasquehal	04 71 43 56 96	35 Fougeres	02 99 94 21 00	58 Tourcoing	03 20 27 00 44	78 Maisons Laffitte	01 39 62 88 34	97 Cayenne	05 94 28 25 28
Yutz	05 48 51 86 66	37 Tours	02 47 75 50 01	59 Hazebrouck	03 28 50 10 16	78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 08 76	97 Fort de France	05 96 70 79 67
Zone Rochelle	05 46 22 15 04	38 Grenoble G Place	04 76 03 26 84	59 Beauvrais	03 44 48 53 60	78 Poissy	01 30 06 06 88	98 Noumea	00 687 26 43 30
Agen	05 46 93 51 75	38 Grenoble G Rental	04 76 43 27 93	61 Alencon	02 33 67 29 00	78 Plaisir	01 30 07 52 81		
Albi	05 55 24 47 87	38 Bourgoin	08 74 43 28 53	61 Argentan	02 33 34 27 00	78 Versailles	01 39 24 13 00		
Auch	03 60 70 15 79	38 Vienne	04 78 87 46 85	61 L'Aigle	02 33 34 03 02	79 Parthenay	05 49 94 10 27		
Auxerre	02 96 66 02 05	39 Dole	03 84 72 68 67	62 Boulogne-sur Mer	03 21 31 03 02				

SUISSE
- 3 magasins

ESPAGNE
- 10 magasins

BELGIQUE
- 2 magasins Mons 065 [illegible] 13
- Saint Ghislain 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
- St Germain en Laye • Boulogne • Perpignan • Aix en Provence • Carpentras • Longwy • Crepis Velox • Clermont (60) • La Reunion • Bayonne • Poitiers • Vitre • Revel • Thionville • Neuilly sur Seine • Marmande • Neufvelle • Dreux • Evreux • St Gaudens

ITALIE
- Alessandria

MAROC
- Casablanca

PORTUGAL
- Lisbonne

Le verdict — Links LS 2000

COMPARATIF

- **LINKS LS 2000** La nouvelle référence propre et réaliste de quoi occuper longtemps les golfeurs virtuels.
- **J. NICKLAUS COLOEN BEAR TROPNT** Le frère ennemi graphiquement mieux réalisé mais moins complet
- **TIGER WOODS 99** L'apport de l'accélération 3D n'est pas négligeable même pour un jeu de golf
- **PGA CHAMPIONSHIP GOLF** Un jeu en demi teinte de bons arguments ternis par des défauts dérangeants

GRAPHISMES

■ Le photo réalisme des décors est saisissant dommage que les modèles de joueurs «pixellisent» un tantinet

0 1 2 3 **4**

AUDIO

■ Les sons d'environnement sont à la fois discrets et agréables Les effets sonores de la foule sont bien gérés.

0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR

■ Les golfeurs aguerris pourront se confronter aux meilleurs et comparer leur classement aux joueurs du monde entier.

0 1 2 3 **4**

POUR : La richesse du jeu et sa simplicité de prise en main en font un hit en puissance L'éditeur MOP et le suivi *on line* ne font que parachever le travail

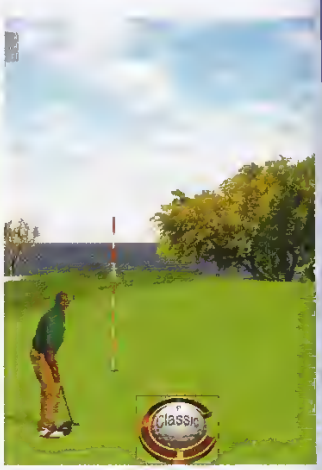
CONTRE : Dommage qu'il n'y ait pas un éditeur de parcours comme dans PGA Championship Golf De plus il serait temps de passer à la modélisation 3D des golfeurs.

NOTE GLOBALE

Links s'impose encore comme la meilleure simulation du marché Mais les concurrents ont les dents longues Méfiance !

4

★ ★ ★ ★ ★ ★



■ **GRAND MOMENT DE SOLITUDE** Un club, un trou, et cette balle qui ne rentre pas.

■ **PROMENADE SYLVESTRE** Mon polo se marie bien avec la forêt alentour, n'est-il pas ?

on-line. Sans pour autant être spectaculaire, ce jeu de golf se veut réaliste, rendant notre expérience virtuelle encore plus crédible. Ce sont six parcours qui s'offrent à vous parmi les plus connus comme le dix-huit trous de Covered Bridge ou le mythique tracé écossais de Saint Andrews.

En outre, il est possible d'atteindre des résolutions montant jusqu'à 1 600x1 200 en 16 millions de couleurs qui donnent un graphisme très fin tout en restant sobre, idéal pour contempler le panorama. Malgré tout, la foule fait toujours autant pancarte de supermarché. L'environnement sonore, quant à lui, a été soigné : la foule réagit différemment lorsque vous rentrez un putt ou lorsque la balle s'arrête à quelques millimètres du trou. À ce sujet, vous pouvez configurer à volonté les sons en créant vos propres scripts, du jamais vu ! Un autre point crucial des simulations de golf est la gestion des modèles physiques de la balle. Cette dernière a été améliorée ainsi que le rendu visuel et topographique des greens. Et là, ajouté au fait que tous les coups du golf sont réalisables, on arrive à des summums de réalisme. Une chose qui faisait défaut à LS 99 était le putting sur le green. Tout se passait bien jusqu'à ce que la balle arrive à quelques centimètres du but ; elle était alors comme attirée par un aimant. Ceci a été corrigé dans LS 2000 et on frôle désormais le *nec plus ultra*.

En ce qui concerne l'interface, on retrouve, en bas de l'écran, le système de menus déroulants déjà présents dans la version 99. Les options apparaissent d'un simple clic et permettent à l'utilisateur de modifier les paramètres de jeu pendant une partie. Au final, Links LS 2000, par la richesse de ses options et son réalisme, comblera les attentes des tans les plus exigeants et suscitera l'intérêt des aspirants golfeurs. ■

- Frédéric Pam

La gestion des déplacements de la balle a été améliorée. On arrive à des summums de réalisme.

OPINION

FRED. P

Sérieux et professionnalisme sont de mise dans ce jeu. On pourrait reprocher le manque de conditions climatiques dynamiques, l'absence d'un éditeur de parcours (quand vont-ils enfin en intégrer un ?) et l'option course de voiturettes qui ne figure pas dans les modes de jeu. Mais malgré cela, cette simulation s'impose comme la référence actuelle des jeux de golf.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRES

■ MINIMUM	200 MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	300 MHz et 64 Mo
■ COMPATIBLE AVEC	INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✓
■ Direct 3D	✗
■ 3dfx	✗
■ OpenGL	✗

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✗
■ Dolby Surround/Digital	✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 0 - LAN 0 - INTERNET 0	
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	
■ CONNEXION MINIMUM	28,8 kbps

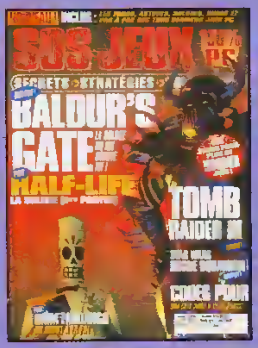
■ **OÙ EST TA BALLE ?** Revoici le p'tit nerveux qui cassait son club. Cette fois il a perdu la boule. Quel savon !

Une sélection de Hors-séries Jeux PC indispensables

Commandez les vite !

PRIX : 35 F

100 pages de soluces, 100% PC
Dans ce numéro :
-La soluce de Commandos : le guide des missions
-la soluce complète de X-Files
-des tips pour plus de 55 classiques du jeu PC.



PRIX : 39 F

Des trues, des astuces, des soluces et des pas à pas pour plus de 500 jeux PC.
En exclusivité, le début de la soluce de Baldur's Gate, mais aussi, Grim Fandango, Star Wars Rogue Squadron...
En cadeau un CD-Rom PC de démos, patches et goodies.

PRIX : 45 F

L'officiel des jeux PC 1999, tous les Hits, leurs codes et cheat mode.
En cadeau 2 CD-Rom PC:
-le best of des démos PC 1999
-un jeu complet : WarBreeds, un grand jeu de stratégie en temps réel

GENHS8 PRIX : 59 F

3 grands jeux complets pour un prix dérisoire :
-Une poupée pleine aux as
-Captain Quazar
-Chaos overlord.
Jeux de rôle, d'aventure et de stratégie pour varier vos moments de détente.

GENHS9 PRIX : 59 F

Les meilleurs jeux du commerce
Un grand Hit PC complet super FF 2000. La référence des simulations de vol, ce jeu a obtenu le Gen 4 d'or.

PRIX : 59 F

Les meilleurs jeux du commerce à prix massacré.
Barrage, le hit d'activision à prix modique :
-De l'action explosive
-Des mondes 3D ultra-réalistes
-Mode multi joueur LAN, modem et Internet.

PRIX : 42 F

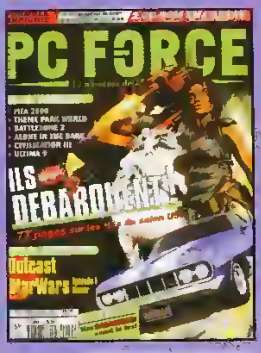
Des tests, des reportages, des dossiers, des trucs et astuces.

En cadeau 2 CD-Rom PC :
-un CD de démos
-1 grand jeu complet, jouable en réseau "MASS DESTRUCTION" de la pure action aux commandes d'un tank, 25 missions explosives !

PRIX : 38 F

Des tests, des reportages, des dossiers, des trucs et astuces.

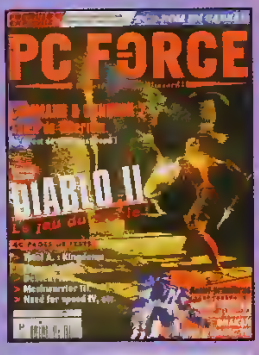
En cadeau 2 CD-Rom PC :
-un CD de démos
-1 grand jeu complet, jouable en réseau "EXCESSIVE SPEED", et inédit en France !



PRIX : 38 F

Spécial salon E3, 77 pages sur les Hits du salon US.

En cadeau 2 CD-Rom PC :
-un CD de démos
-un CD spécial E3 1999 avec des photos et des vidéos depuis le salon de Los Angeles.



PRIX : 38 F

Des tests, des reportages, des avant-premières, des dossiers, des trucs et astuces.

En cadeau 2 CD-Rom PC :
-un CD de démos
-1 grand jeu complet, jouable en réseau "CONQUEST OF THE NEW WORLD".

Remplissez vite le coupon ci-dessous

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à :
Computec Pressimage - Service commande anciens numéros - 2 impasse Boudeville - BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1 - Tél. : 05-61-43-49-69 - Fax. : 05-61-43-44-66

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

Nom : . . . . . .

Prénom : . . . . . .

Adresse : . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Code Postal : ❑❑❑❑❑ Ville : . . . . . .

Tél : . . . . . .

Je règle par ❑ chèque à l'ordre de Computec Pressimage

❑ carte bancaire n° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

expire fin : ../..../....

Date et signature : .../.../1999

Bon de commande

Référence	Nbre d'exemplaires	Prix unitaire	TOTAL
		x ..... F*	= F
		x ..... F*	= F
		x ..... F*	= F
		x ..... F*	= F
		x ..... F*	= F
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC		*Rajoutez 10 F de frais de port par revue	= F

B129

Avec Conforama, pre

299F

TARZAN

Découvrez l'événement Disney de cette fin d'année. Vous incarnez Tarzan ou un autre personnage du film et vous voilà confronté aux dangers de la jungle, à travers 14 niveaux palpitants et 13 niveaux bonus. Vous êtes plongé au cœur de la jungle grâce à un graphisme 3D et un fond sonore surprenant. Jeu d'action. Code 79364.

329F

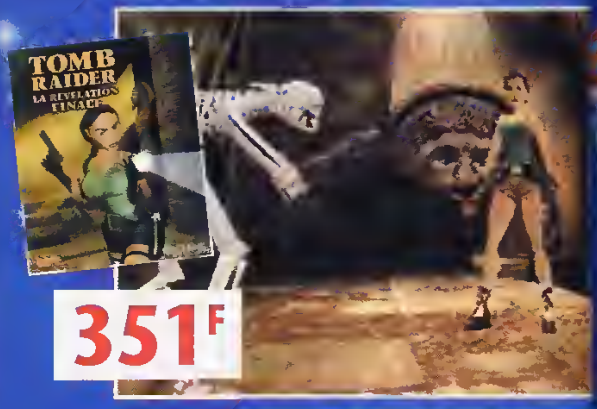
RAYMAN II

Avec Rayman II, vous entrez dans la peau du héros sur fond au légendaire poing magique. Un jeu pour toute la famille, aux graphismes aussi somptueux qui vous plonge dans un tourbillon de sensations exaltantes dans une ambiance sonore délirante. Jeu d'action. Code 7940[illegible].

349F

FIFA 2000

Un retour en force de FIFA 2000 qui vous plonge dans l'univers du football et vous permet de revivre les plus grands moments de ce siècle. Un jeu très réaliste dans lequel vous jouez avec ou contre l'une des 40 équipes nationales, vous retrouvez les 550 clubs et les 16 ligues mondiales. Jeu simulation football. Code 79542.



351F

TOMB RAIDER IV : LA REVELATION FINALE

Retrouvez Lara Croft dans une terrible course contre la montre qui mène au cœur du désert Egyptien. Votre mission, [illegible] désolation et sauver le monde des ténèbres éternelles. Une grande aventure, dans un environnement vertigineux [illegible] sur plus de 20 niveaux. Jeu d'action aventure. Code 60240.

Logitech

OFFRE CONFORAMA
WINGMAN GAMEPAD USB
+ WINGMAN EXTREM DIGITAL 3D

~~498F~~ 399F

WINGMAN GAMEPAD USB

Grâce à sa bonne prise en mains, toutes les armes sont à votre portée. Toute numérique, il offre une vitesse et une précision supérieures. Pad [illegible] directions, 6 boutons (+ 3 pour les réglages) et 2 gâchettes. Connecteur USB + port jeux. Code 793[illegible].
199 F

Logitech

WINGMAN EXTREM DIGITAL 3D

Joystick numérique manette. Mega [illegible] boutons programmables. Connecteur USB + port jeux. Code 79307.
299 F

votre destin en main !

349F

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

Découvrez toutes les sensations du pilotage d'une voiture de rallye grâce à des situations d'un réalisme extrême. A bord d'un des 22 véhicules disponibles, vous élaborez votre stratégie de conduite avec votre copilote. A vous de décrocher le meilleur temps pour monter sur le podium. Jeu de course de rallye. Code 79663.

349F

QUAKE III ARENA

Affrontez un monde de souffrances dans des arènes aux innombrables pièges tels que brouillard étouffant et armes à tête chercheuse et venez à bout d'adversaires impitoyables. Une révolution technique et graphique pour plus d'action que jamais. Action 3D. Disponible à partir du 10.12.99. Code [illegible].

369F

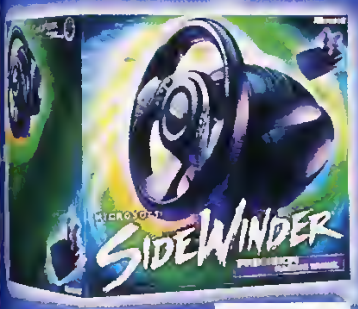
AGE OF EMPIRES II : THE AGE OF KINGS

Présidez au destin de l'une des seize civilisations contenues dans la Edition Gold en bâtissant d'immenses cités, en mettant sur pied de puissantes armées et en découvrant de nouvelles technologies. C'est la référence en matière de jeux de stratégie en temps réel. Stratégie. Code 75214.

449F

FLIGHT SIMULATOR 2000

C'est la référence en matière de simulateur de vol civil : graphismes 3D de qualité photo à vous couper le souffle, scènes d'un réalisme stupéfiant... Vous naviguez aux commandes d'un des 10 avions dont le Concorde ou le Boeing 777-300. Une gestion météo avancée et 20 000 aéroports disponibles accentuent le réalisme de ce jeu. Simulation de vol. Code 79472.



Microsoft

690F

SIDEWINDER PRECISION RACING WHEEL

Faites le plein de sensations et maîtrisez enfin votre conduite sur mobile sur PC. Volant ergonomique, pédalier et buste, 4 boutons programmables, fixation simplifiée. Connection USB. Code 79678.

3dfx

VOODOO3 3000 AGP

Avec plus de 100 milliards d'opérations par seconde, la carte Voodoo3 3000 repousse les limites graphiques de votre PC, ultra-jolie et haute résolution. Code 75534.

1190F

Prix valables jusqu'au 31.12.99 dans tous les magasins de France, hors DOM-TOM. *voir conditions en magasin.

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

Liste et numéros des magasins :
Internet : www.conforama.fr
Minitel : 3615 CONFO (prix sur eux)
Serveur Vocal : [illegible]

Profession Net-*toyeur*

Fire Team | Règlement de comptes sur Internet.

Pour info ■ EDITEUR France Télécom / Cryo Networks ■ DÉVELOPPEUR Multitude ■ GENRE action *on-line* ■ JOUEURS 12 ■ PUBLIC adolescents ■ PRIX env. 400 F et+

Tout en chiffres
- 9 bonus
- 4 types de matchs
- 3 personnages à configurer
- 3 armes

Version testée
- version finale
- pas de *bugs* à noter

Adresse Internet
www.fireteam.com

■ **POUVOIRS SPÉCIAUX** Les armes c'est très bien, les explosions aussi, mais rien ne vaut un petit pouvoir spécial pour renverser la vapeur !

Une nouvelle génération de jeux Internet s'annonce. Après les jeux de rôles et les *quake-like*, voici venir les jeux d'action *on-line*. Stress et adrenaline sont au rendez-vous, sans oublier la communication qui, dans Fire Team, devient vocale et plus seulement textuelle.

Fireteam est sorti depuis plus de six mois aux États-Unis et c'est seulement aujourd'hui qu'il débarque sur nos PC. Cryo et France Télécom en ont mis du temps avant de nous permettre enfin de pratiquer aussi le jeu qui fait fureur chez les Américains ! Pour sa sortie chez nous, il a d'ailleurs été intégralement traduit en français et se joue exclusivement sur le site de jeux GOA (http://www.goa.com). Eh oui ! comme tout jeu *on-line* qui se respecte, il ne se pratique donc que sur Internet. Bien sûr, il vous est possible de vous entraîner et de faire le didacticiel en mode Solo mais vous n'irez pas bien loin avec ça. Ce n'est qu'une préparation, et encore, très légère, à ce qui vous attend lorsque vous allez jouer sur le Net. Pour jouer, il suffit de se rendre sur le site GOA sur lequel vous devez créer un compte. Ensuite vous vous dirigez vers la rubrique Action qui contient le dossier Fireteam. Après quelques menus, vous atterrissez dans le Forum réservé exclusivement aux possesseurs du jeu. Comme dans un bon vieux Quake, il vous suffit de rechercher une partie en cours de création et de vous y rendre. À ce moment-là, votre ancienneté entre en compte. Si vous êtes nouveau, certaines parties vous seront interdites car le niveau des autres joueurs sera considéré comme supérieur au vôtre.

En haut de l'affiche

À vos débuts, repérez les parties marquées d'une étoile. Cela signifie que vos statistiques ne seront pas sauvegardées sur le serveur. Car à partir d'un certain niveau, vous aurez votre tête placardée sur tous les murs. Vos statistiques, victoires et défaites, sont enregistrées sur GOA afin que chacun puisse savoir qui vous êtes.

Fire Team vous propose trois types de personnages : l'éclaireur, le commando et le blindé. À eux trois ils équilibrent le jeu : un élément très mobile mais sous-armé (l'éclaireur), un autre moyen partout (le commando) et un dernier qui joue le rôle du tank, notable par son impressionnante puissance de feu mais son insupportable lenteur. En fait, on retrouve un peu les ingrédients qui firent le succès du *gameplay* d'un jeu comme Tribes.

Victoires et défaites statistiques sont sauvegardées sur GOA afin que chacun puisse évaluer votre niveau.

Le verdict — Fire Team

COMPARATIF

■ **FIRE TEAM**
Il n'y a pas d'équivalent dans le genre. Fire Team est effectivement le premier jeu d'action *on-line* en vue isométrique.

GRAPHISMES
■ Les graphismes sont jolis : en 65 536 couleurs mais il n'y a rien de transcendant. On ne s'attendait pas à moins de nos jours.

0 1 2 **3**

AUDIO
■ Une bonne note pour la qualité de la communication avec le micro. Quant aux sons émanant du jeu, ils n'ont rien de spectaculaire.

0 1 2 **3**

MULTIJOUEUR
■ Le côté le plus travaillé puisque Fireteam ne se joue qu'en Multijoueur. Un bon *gameplay* donc qui pousse à la compétition.

0 1 2 3 **4**

POUR : Fire Team c'est fun et ça offre la possibilité de parler aux autres joueurs. Le casque qui est dans la boîte de jeu.

CONTRE : Si vous ne disposez pas d'une bonne connexion, vous risquez de ne pas profiter de la communication vocale.

NOTE GLOBALE
Voilà un jeu qui va plaire aux amoureux de la compétition et du travail d'équipe. Dommage pour la réalisation graphique.

3

★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- ■ MINIMUM 166 MHz et 32 Mo
- ■ RECOMMANDÉ 200 MHz et 64 Mo

CPU COMPATIBLE AVEC INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- ■ Accélération logicielle ✗
- ■ Direct 3D ✗
- ■ 3dfx ✗
- ■ OpenGL ✗

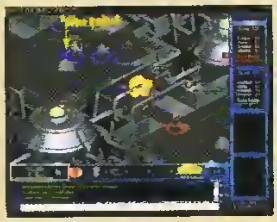
POSSIBILITÉS SONORES
- ■ EAX (SBLive!) ✗
- ■ Dolby Surround/Digital ✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- ■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL ✗ - LAN ✗ - INTERNET 12
- ■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✓
- ■ CONNEXION MINIMUM 28,8 kbps

À quel mode jouez-vous ?

Les modes de jeu sont le sel des parties. Il est loin le temps où l'on dessoudait l'adversaire gratuitement. Maintenant, il faut lui voler son drapeau et détruire sa base !

DÉFENDRE ET DÉTRUIRE



■ Vous devez protéger votre base à tout prix, tout en essayant de détruire celle de vos ennemis. Les bases peuvent avoir plusieurs points d'emplacement sur la carte et à chaque fois que vous en détruisez une ou que la vôtre est annihilée, une nouvelle apparaît de façon aléatoire.

CAPTURE DU DRAPEAU

■ Tout le monde connaît ce principe. Des drapeaux sont répartis sur la surface de jeu. Plus vous en convertissez à votre couleur, plus vous gagnez de points. Toutes les dix secondes, l'ordinateur fait le compte des drapeaux et attribue les points aux différentes equipes.

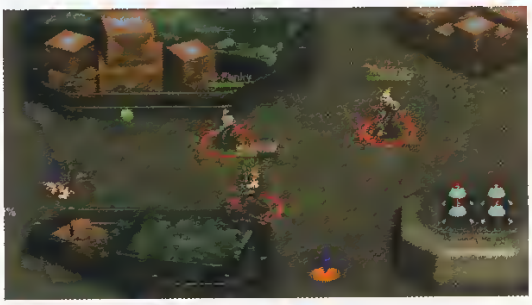
GUNBALL

■ Vous avez déjà imaginé une partie de football américain où les joueurs seraient armés de fusils et grenades ? Eh bien, c'est un des modes que Fire Team vous propose. Vous débutez la balle au centre et votre tâche est de l'amener dans le camp adverse pour marquer le but. La subtilité étant d'y arriver vivant.

Car côté graphismes, c'est totalement différent. Fire Team se joue en 3D isométrique dans de jolis décors *high-tech*. À dire vrai, dès que j'ai vu ce jeu, j'ai immédiatement pensé à Speed Ball... ce football futuriste sur Amiga qui avait déchaîné les passions. D'ailleurs, un mode de jeu disponible dans Fire Team reprend un peu le même principe. Sauf qu'ici, cela s'appelle le Gunball (voir encadré « À quel mode jouez-vous ? »). Quelque soit votre mode de jeu, le principe reste le même. Vous ramassez des bonus qui vous donnent des avantages autant au niveau de la défense que de l'attaque (robot protecteur ou encore tourelle de combat). Mais la meilleure arme reste la coopération entre les membres de votre équipe. Et l'équipe de Fire Team ayant compris ça, elle a pris soin de vous fournir un logiciel de communication vocale appelé TeamTalk (voir encadré « La voix du Net »), ajouté à un casque équipé d'un micro. Pour peu que tout le monde ne parle pas en même temps, la connexion reste stable et la qualité d'écoute appréciable. Bref, Fire Team est le jeu *on-line* du moment à essayer... ■

- Loïc Claveau

Fire Team se joue en 3D isométrique dans de jolis décors *high-tech*.



■ **DÉCORS VARIÉS** Bien que souvent situés en intérieur, les décors sont assez riches et pas trop répétitifs. Ça évite la lassitude visuelle !

La voix du Net

Pour être sûr d'être reçu cinq sur cinq, Fireteam est équipé d'un petit logiciel permettant de communiquer vocalement. Mais ce n'est pas le seul *soft* de ce type.

TEAMTALK

■ C'est la nouvelle technologie brevetée Full Duplex, qui donne aux joueurs la possibilité de se parler en temps reel *via* Internet grâce à un casque/micro inclus dans la boîte de jeu. Uniquement destiné a Fire Team pour le moment.

ROGER WILCO !

■ Sur Internet depuis un bon bout de temps, Roger Wilco est le plus vieux logiciel du genre. Il est aussi le plus répute du fait de sa facilité d'emploi et de la panoplie de jeux avec lequel il est compatible. (www.rogerwilco.com)

BATTLEFIELD COMMUNICATOR

■ Aussi ancien que Roger Wilco, Battlefield Communicator ne cesse de faire parler de lui auprès des internautes. Offrant, à peu de choses près, les mêmes caractéristiques que Roger Wilco, il est compatible lui aussi avec les cartes son Full Duplex. (www.shadowfactor.com)

NBA Basketball 2000

■ EDITEUR **Activision** ■ DÉVELOPPEUR **Fox Sports** ■ GENRE **sport** ■ PRIX **environ 300 F**

■ **PANIER RÉUSSI** Sans être le meilleur, ce titre ravira tout de même les amateurs.

Pour un premier pas dans le monde du jeu de sport, Fox Sports réalise une belle performance. Un panel complet des équipes US de basket, tous les vrais joueurs et leurs visages, et des options à foison. Le graphisme, certes loin d'être à la hauteur d'un NBA Live 2000, est toutefois assez sympathique. La jouabilite, elle aussi inférieure aux jeux de E.A. Sports, permet quand même de rapidement maîtriser les principales phases de jeu. Bref, ce n'est pas le meilleur mais il satisfera néanmoins les amateurs pas trop exigeants. **C. G.**

★★★

TESTS EXPRESS

NHL Championship 2000

■ EDITEUR **Activision** ■ DEVELOPPEUR **Fox Sports** ■ GENRE **sport** ■ PRIX **environ 300 F**

■ **PALET PAS LAID** Ce titre ne transcende pas au niveau du graphisme.

En choisissant de ne pas utiliser les cartes 3D, Fox Sports (encore eux) se place un ton au-dessous de la concurrence au point de vue graphisme mais permet à ses jeux de tourner sur des machines modestes (Pentium 133, 16 Mo de RAM). Et il faut bien avouer que ce NHL Championship 2000 a plusieurs atouts dans sa manche : nombreuses équipes, nombreuses options, coups spéciaux, animation très honnête et surtout une jouabilité idéale. Un bon jeu, en somme, qui régalera tous les fans de patins et de palets. **C. G.**

★★★★

Retour vers le futur

Hype The Time Quest | L'invasion Playmobil a déjà commencé.

Pour info ■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ DEVELOPPEUR Playmobil Interactive ■ GENRE action/aventure ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- 1,2 milliard de Playmobil
- 12 sorts
- 4 époques
- 3 types de magie

Version testée
- beta française
- petits *bugs* d'affichage, quelques dialogues et sous quêtes manquants

Adresse Internet
www.playmobil interactive.com/

■ LA CARTE Les lieux accessibles changent selon l'époque. La croix indique l'endroit où vous devez vous rendre.

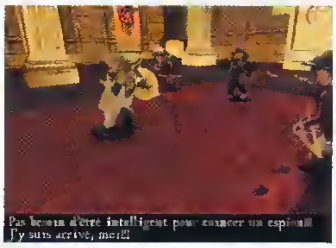
L'univers Playmobil est retranscrit avec une étonnante fidélité.

Les Playmobil, tout le monde connaît. Après avoir embelli notre enfance, ils débarquent sur nos PC dans une aventure médiévale fantastique ! Hype The Time Quest nous propose d'évoluer librement dans des décors en plastique et une aventure Playmobil complète !

■ HYPE Avant de retourner chez lui, notre chevalier devra découvrir le secret de son épée.

Que ce soit parce que les jeux vidéo leur portent préjudice ou parce que leur développement passe logiquement par le PC, les Playmobil, à l'instar de leur concurrent Lego (dont le jeu Lego Racers est sorti il y a trois mois) arrivent enfin sur nos machines.

L'aventure nous met dans la peau de Hype, le jour où celui-ci est nommé chevalier par le bon roi Taskan IV. La cérémonie est gâchée par l'arrivée d'un guerrier ayant visiblement cédé au côté obscur du plastique. Son intention de s'emparer du trône est évidente. N'écoutant que votre courage (et aussi parce que l'on n'a pas le choix dans une cinématique), vous vous interposez. Mauvaise idée puisque d'une incantation, le méchant de service vous transforme en statue, et en plus, vous envoie dans le passé (c'est ça le double effet BisouKool).



■ TASKAN Ier : un tyran mégalomane. Notez l'humour très présent dans les dialogues.

L'alchimie facile

C'est grâce aux expériences d'un apprenti alchimiste nommé Gogoud (très inspiré le créateur des personnages !) que Hype sera tiré de sa prison de pierre. Apprenant qu'il se trouve maintenant sous le règne

Les dérivés

On ne peut pas dire que nos amis allemands fassent les choses à moitié puisque pas moins de trois produits seront lancés simultanément pour Noël, chacun destiné à une clientèle spécifique. Le tout est doté d'un site Web très sympathique.

LA FAMILLE S'AGRANDIT
■ Les trois logiciels utilisent le même moteur, lequel donne un resultat très convaincant sur Hype. Bien qu'Alex et Laura aient un caractère éducatif, il s'agit clairement de véritables jeux pour les jeunes.

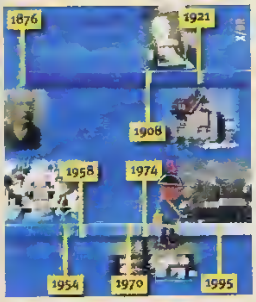
POUR LES GARÇONS
■ Alex à la ferme s'adresse avant tout aux garçons. Il leur permettra de découvrir l'ensemble de l'environnement rural (agriculture, animaux, etc) et la vie quotidienne des fermiers à travers de nombreux jeux

POUR LES FILLES
■ Laura et le Secret du diamant bleu est un jeu d'aventure destiné aux filles. Notre héroine devra aider ses voisins en retrouvant des objets. Il lui faudra interroger des gens et résoudre des enigmes.

Business is business

Vendre des jouets mignons tout plein et du rêve aux gentils p'tits z'enfants, c'est bien beau, mais derrière, c'est une véritable industrie de pointe qui se charge de les produire. Voici, enfin revélée, toute la vérité sur ce géant du jouet trop souvent méconnu.

Un peu d'histoire



Les Playmobil sont la propriété du groupe familial allemand Brandstatter. Créé par l'arrière grand-père du président actuel, son histoire remonte à 1876

Epoque où l'entreprise fabriquait des ferrures et des serrures de boîtes à bijoux

Un jouet évolutif

La société s'oriente vers le jouet et surtout le plastique, faisant fortune en lançant le Hula-Hoop en Europe (1958). C'est en 1975, motivé par la crise pétrolière, que l'ingénieur Hans Beck crée les Playmobil.

L'usine à rêves

Avec un chiffre d'affaires d'environ 1,565 milliard de francs, Brandstatter est le n° 1 allemand du jouet. On compte plus de 150 modèles de Playmobil et 1,2 milliard d'unités produites. Il s'en fabrique environ 1,5 par seconde, cela 24h/24.

de Taskan Ier, il cherchera évidemment à regagner son époque pour se venger.

Hype The Time Quest est calqué sur le fameux Zelda 64. Votre avatar évolue librement dans un univers entièrement en 3D, dont chaque région devient progressivement accessible, selon l'époque. Il n'y a pas, comme dans un Tomb Raider, de niveaux bien distincts et vous pouvez revenir sur vos pas à n'importe quel moment.

Gogoud vous apprendra que pour voyager dans le temps, il a besoin de joyaux. C'est bien sûr à vous de les retrouver (vous vous croyez en vacances ou quoi ?) en discutant avec les habitants et parfois en leur rendant des services. Il est d'ailleurs amusant de les voir grandir et vieillir d'une époque à l'autre. Les quêtes alternent agréablement entre phases d'exploration, de combats (rassurez Familles de France, on ne fait qu'assommer les ennemis !) et de plates-formes.

Le tout est assaisonné d'un peu de réflexion. De petites énigmes, essentiellement fondées sur l'observation, viennent rapidement s'intercaler entre (voire pendant) les affrontements. Rien d'insurmontable cependant car de nombreuses indications fournies par les personnages rencontrés vont vous mettre sur la bonne voie. Cela oblige évidemment à parler à tout le monde et donc à s'immerger dans l'époque que vous visitez.

Combats, exploration, discussions, plates-formes, réflexion : Hype s'inspire ouvertement de Zelda.

LES BOSS Ils s'affrontent plus par l'astuce que par la force. Plus dure sera la chute !

ENFIN LIBRE ! Après de nombreuses tentatives, Gogoud parvient finalement à vous libérer de votre gangue de pierre. Notre pauvre chevalier Playmobil était à deux doigts d'attraper des crampes !

Et la magie dans tout ça ?

Si les combats à l'épée demeurent assez simplistes, l'arbalète autorise les tirs de précision (depuis une vue interne), varie les plaisirs et permet de déclencher des mécanismes à distance. Mais un monde médiéval n'est pas fantastique sans magie, et il va donc falloir apprendre à la maîtriser. Il en existe trois sources : le feu, la glace et l'électricité, qui comportent toutes quatre niveaux de puissance. Évidemment, la sensibilité des ennemis à leurs effets varie et l'utilisation judicieuse des sorts deviendra nécessaire à la résolution d'énigmes.

De plus, comme tout héros qui se respecte, Hype dispose d'un inventaire. Il pourra collecter de

Le verdict — Hype The Time Quest

COMPARATIF

RAYMAN 2
La nouvelle référence de la plate forme. Certes moins aventure que Hype, mais beaucoup plus varié et rigolo

HYPE
Une belle réalisation pour un jeu d'aventure/plates-formes/action original qui a son univers pour lui.

GLOVER
Dans le même esprit marrant et un peu enfantin. Glover où l'on contrôle un gant nous a laissé un excellent souvenir

LEGO RACERS
Au rayon jouets. Lego a également fait une incursion dans le domaine du jeu sur PC. Nettement moins réussie que Playmobil !

GRAPHISMES
■ Jolis effets visuels, ombres portées... Superbe transposition de l'univers Playmobil malgré quelques textures pixellisées (feuilles)

0 1 2 3 **4**

AUDIO
■ Des bruitages simples et efficaces. De belles musiques, voire carrément superbes comme dans le monastère

0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
■ Hype se joue seul, avec à la rigueur un Playmobil sur le moniteur

-

POUR : Un monde enchanteur, une aventure intéressante, relativement riche (armes, sorts, objets), une difficulté parfaitement dosée et une réalisation réussie

CONTRE : Les sauts ne sont pas toujours très précis ni faciles à doser, les décors manquent un peu de variété à la longue et les combats restent assez simplistes.

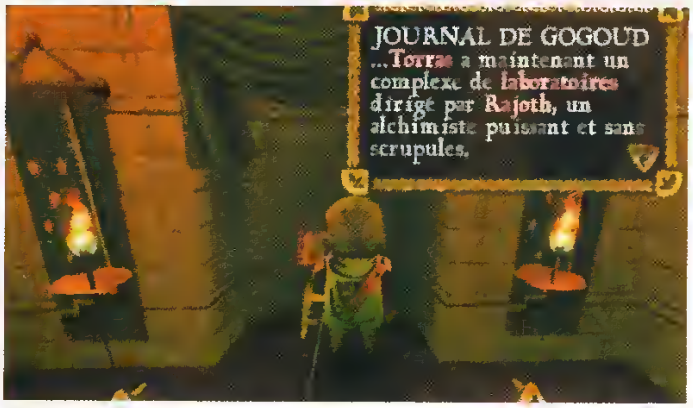
NOTE GLOBALE **4**

Les *zelda like* ne courent pas nos PC. Hype est joliment réalisé, intéressant à jouer et bénéficie du charisme Playmobil

★ ★ ★ ★

■ **PAS DE MANICHÉISME** Les templiers sont aussi fourbes que leur ennemi Taskan Ier.

Le feu, la glace et l'électricité sont autant de magie qu'il faudra maîtriser.



■ **SE TENIR INFORMER** La situation politique et donc l'histoire changent à chaque époque. À vous de grappiller autant d'informations que possible.

OPINION

FRED D.

Sans que je ne m'y attende, Hype m'a séduit. La licence Playmobil est parfaitement exploitée sur le plan technique et le charisme des figurines en plastique fonctionne à fond. Mais cela a été rendu possible parce qu'il sert un véritable jeu d'aventure/action, complet et intéressant. Si l'univers semble enfantin, on ne sombre jamais dans la guimauve et les plus « grands » devraient apprécier.

nombreux objets comme des potions de vie, de magie, mais aussi des artefacts spéciaux. Si les objets communs s'achètent (et se réparent puisque l'usure est prise en compte), ceux qui sont plus rares s'acquièrent généralement lors d'un défi (une course par exemple). Ils ne sont pas essentiels mais vous faciliteront les choses. Lorsque vous parviendrez à vous procurer un joyau temporel, il faudra ensuite le convoyer. Cela se fera lors d'une phase de vol à dos de dragon. Bon, ça ne vaut certes pas Drakan (et Hype ne vaut pas Rynn, c'est clair), mais c'est un passage agréable et rafraîchissant.

Techniquement, les concepteurs n'ont pas cédé à la facilité de la licence. Non seulement le jeu est bien réalisé, mais il est extrêmement fidèle à l'univers Playmobil : couleurs et textures chatoyantes, architecture anguleuse, *look* particulier des personnages... Les sorts donnent lieux à des effets pyrotechniques du plus bel effet. De même, l'animation est excellente. Tous les habitants et les créatures bougent avec une certaine rigidité (conforme aux articulations limitées des figurines), mais de façon fluide et très expressive. Ce n'est pas *Toy Story* (le film bien connu de Walt Disney mettant en scène des jouets et dont la suite sort dans quelques mois), mais l'impression de voir nos joujoux prendre vie demeure très forte. Même l'environnement sonore est parfaitement intégré.

Alors si le jeu est un peu linéaire (pour ne pas perdre les plus jeunes), moins riche que les aventures de Rayman 2, il n'en reste pas moins passionnant. La prise en main immédiate et la difficulté bien dosée le rendent intéressant pour tout type de joueurs. Durée de vie appréciable et réalisation réussie font de Hype un *zelda-like* véritablement attractif. ■

- Frédéric Dufresne

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM : P200 MMX MHz et 32 Mo
- RECOMMANDÉ : P266 MMX MHz et 64 Mo
- INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Acceleration logicielle ✗
- Direct 3D ✓
- 3dfx ✓
- OpenGL ✓

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✓
- Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN ✗ - INTERNET ✗
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✗
- CONNEXION MINIMUN ✗

■ **LE DRAGON** Cette monture permet de récupérer l'énergie nécessaire aux voyages temporels.

CODENAME
EAGLE
UNE ÉPOPÉE FANTASTIQUE
QUI VOUS PLONGERA AU CŒUR DU COMBAT
FACE À LA RUSSIE DES TZARS...
Solutions de jeux, nouveautés et jeux concours "Gagnez nos dernières et [illegible]"
Serveur vocal* 08.36.68.77.75
Serveur Minitel* 3615 code Take2
*2,23 Frs/mn

■ L'HÉRITIER Écoutez bien le puissant Pharaon qui vous explique la meilleure manière d'exploiter vos sujets !

Ciel, ma momie !

Pharaon | Devenez un dieu vivant au temps des pharaons.

Pour info ■ EDITEUR Sierra ■ DEVELOPPEUR Impressions Games ■ GENRE gestion/stratégie en temps réel ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres

- 1 000 000 ouvriers entièrement soumis
- 2 500 ans de jeu
- 100 bâtiments
- 10 dieux

Version testée

- bêta test
- nombreux retours sous Windows

Adresse Internet

http://www.sierra.fr/

Pour jouer intelligent, rien de tel que les jeux historiques. Bingo ! Pharaon nous propose d'incarner un souverain égyptien et de régner sur le peuple qui construisit les pyramides ! Avec crues du Nil, ennemis belliqueux, dieux susceptibles et tout le toutim. Deux mille ans de soucis quoi...

Personnellement, être un pharaon ne m'a jamais tenté. Etre vénéré comme un dieu, devoir supporter des tas de prêtres fourbes, être obligé d'épouser sa sœur et passer toute sa vie à faire construire son tombeau, merci bien. On a généralement mieux à faire de son temps (jouer à des jeux vidéo par exemple). Il n'empêche qu'en dépit de tout ces petits soucis, la civilisation égyptienne reste l'une des plus fascinantes (sinon la plus fascinante) de l'Histoire. Comment alors ne pas bondir d'enthousiasme lorsque Sierra (déjà renommé pour ses jeux de gestion/stratégie historiques comme la série des Caesar) nous propose d'en prendre la tête et de bâtir nous-mêmes ces monuments qui font rêver ? Et pas pour faire trois petites pyramides et puis s'en vont ! Une partie de base peut s'étaler sur 2 300 ans !
Ce n'est pas les 7 000 ans de Civilization Call to Power mais quand même, on ne rigole pas !

■ SPLENDEUR ET MAGNIFICENCE Voilà l'absolu auquel vous pouvez aspirer après 2 000 ans d'un règne fructueux.

Le pouvoir suprême

Pharaon se présente comme un jeu de gestion/stratégie très classique. Vous commencez par choisir une dynastie, que vous allez devoir essayer de maintenir au pouvoir le plus longtemps possible – jusqu'à réalisation de vos objectifs. Il faudra

PORT DE L'ANGOISSE Attention à bien protéger vos ports des attaques navales.

Dieux jaloux, sujets grognons : la vie d'un pharaon n'est pas un long Nil tranquille !

FLEUVE NOURRICIER Vos felouques glissent paresseusement sur le Nil, prêtes à emmener les pierres vers le chantier de la pyramide.

rester au pouvoir jusqu'à la fin de l'histoire égyptienne, ou réaliser certains buts – amasser une certaine quantité de ressources, atteindre un certain chiffre de population ou encore construire un « grand bâtiment » (dans d'autres jeux on appellerait ça une « Merveille »).
Une fois votre type de mission et votre dynastie choisis, vous vous retrouvez sur une carte du delta égyptien, coupée en deux comme il se doit par le Nil.

Le vent du désert

Le moins qu'on puisse dire, c'est que graphiquement les auteurs ont misé sur la modestie. Le jeu est en 2D et on ne peut pas dire que le décor ait été l'objet d'efforts particuliers. Beaucoup de jaune ocre (sable oblige), avec quelques touches de vert quand on se rapproche du fleuve, tout cela est très basique. Certes, ce n'est pas très différent de Caesar III, mais depuis un an que celui-ci est sorti on aurait pu faire quelques progrès... Le Nil surtout est absolument hideux et ressemble plus à un gros ruban grisâtre qu'à un fleuve majestueux... Je n'aurai pas la cruauté de faire une comparaison avec la finesse des textures de Sim City 3000 par exemple... Mais après tout, peu importe le flacon, n'est-ce pas ? Sur le sable et entre les arbres, quelques autruches s'ébattent joyeusement. Il n'y a pas grand-chose d'autre, à part des cailloux (parfois aurifères) et une route. Regardez-la bien, elle va être la base de votre civilisation. Le long de cette route, vous allez pouvoir bâtir votre cité.
Heureusement, vous ne commencez pas les mains vides. Alors que dans d'autres jeux vous partez avec un petit colon, ou un peu de bois, c'est grâce à l'or que vous allez pouvoir ici devenir un puissant pharaon. Avec votre petit pécule, alignez quelques maisons à proximité d'une route. Aussitôt, de pauvres hères vont venir s'y installer et votre population va commencer à grossir. Bien sûr, cela ne suffira pas. Pour

La malédiction de Toutankhamon

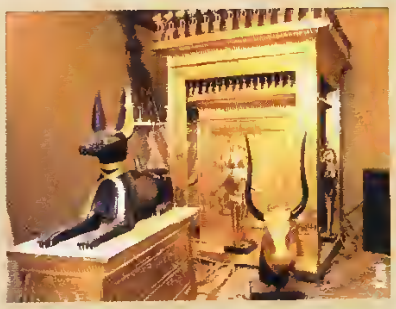
DAMNED ! Cette malédiction a fait l'objet de films et de livres, mais avant, elle a surtout fait beaucoup de victimes... réelles ! Récapitulatifs d'événements bizarres.

Le tombeau de Toutankhamon est le dernier monument funéraire d'Egypte antique à avoir été découvert, en novembre 1922. Au terme de cinq années de vaines recherches, Howard Carter découvre accidentellement le sarcophage et les richesses du pharaon légendaire dans la Vallée des Rois. Après les effusions de joie et l'émoi des musée, certains membres de l'expédition payent cette découverte historique de leur vie.

- Lord Carnavon, mécène, meurt cinq mois plus tard d'une piqûre d'insecte sur la joue gauche (détail bizarre : on découvre une piqûre au même endroit sur la momie de Toutankhamon).
- Aubrey Herbert, demi frère de Carnavon, meurt d'une peritonite.
- Georges Jay Gould meurt d'une pneumonie après avoir attrapé froid dans la tombe.
- Richard Bethel se suicide après le catalogage des découvertes.
- Mohammed Ibraham, directeur des antiquités de Paris, est renversé par une voiture en 1966 pendant une exposition dédiée à Toutankhamon.

Le seul à avoir miraculeusement survecu fut Howard Carter qui décéde de mort naturelle en 1939.

HOWARD CARTER Il sera l'un des seuls survivant de la malédiction du pharaon...



LE TOMBEAU MAUDIT Cette reconstitution fidèle au millimètre a servi à une exposition.

LE MASQUE Le visage serein de Toutankhamon veille sur une bien étrange affaire...

Q&R

CHRIS BEATRICE
Chef de projet

Pourquoi un jeu comme Pharaon ?
Notre but a été de rendre plus réelle la réalité sociale de l'Égypte ancienne. Tout le monde connaît le Sphinx et les pyramides, mais que savons nous des maçons, des paysans, des fabricants de papyrus ? La magie de ce jeu c'est de nous faire revivre l'histoire.

Comment avez-vous fait pour amener ce sentiment de réalité sociale ?
Nous avons fait des recherches intensives pour identifier les principaux loisirs de l'Égypte ancienne, puis choisi ceux qui convenaient le mieux au jeu. Un gros travail de recherche a été fait sur l'habillement, souvent erroné dans la fiction.

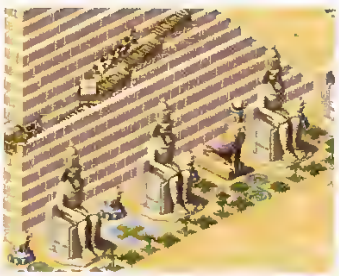
Les données économiques du jeu sont-elles aussi fiables ?
Ce fut sans doute notre plus gros travail de recherche. Nous ne voulions pas refaire Caesar III avec des bâtiments égyptiens. Nous espérons avoir réussi à donner l'impression au joueur qu'il gère vraiment une ville de l'ancienne Égypte.

FORCE DE FRAPPE Fiers et puissants, vos archers serviront essentiellement à la défense de vos belles cités.

prospérer, votre cité aura besoin d'équipements. Sanitaires (des puits pour commencer), puis commerciaux (greniers et marchés), sécuritaires (postes de police, casernes de pompiers...) vous aurez besoin de tout cela pour réussir.
Vous devrez même construire des cabanes pour chasseurs qui iront traquer l'autruche à grands coups de javelots !

Laissez-moi tranquille !

Et ce n'est qu'un début. Au fur et à mesure que vos sujets seront plus prospères, ils deviendront aussi plus exigeants. La vie d'un monarque absolu n'est pas si tranquille que ça !



MODESTE Ces colosses devant ma petite pyramide font du bien à mon *ego*...

Les révoltes urbaines ne semblent pas au programme (du moins pas dans la version testée) mais si vos petits sujets (que vous voyez vaquer à leurs occupations) sont mécontents de vous, ils vous le feront savoir en quittant tout simplement la ville ! Vous verrez alors votre population baisser et la panique vous envahira. C'est qu'on s'attache à ces petites bêtes, n'empêche ! Heureusement, si tout se passe bien, vous trouverez au fur et à mesure de nouveaux équipements pour satisfaire une population toujours plus nombreuse. La satisfaire et l'occuper !

En effet, nos pharaons ont des préoccupations très modernes. En posant la souris sur votre palais (indispensable pour stocker l'or rassemblé par les mineurs), vous verrez s'afficher plusieurs statistiques, parmi lesquelles celle du chômage ! Mais peut-être après tout était-ce déjà d'actualité dans l'Égypte ancienne... Ne négligez donc pas certains types de bâtiments, comme les temples ou les lieux de divertissement. S'ils peuvent vous sembler un luxe superflu en début de partie, ils n'en donnent pas moins du travail à un nombre non négligeable de personnes et vous évitent pas mal d'ennuis...

Pierre de Rosette

L'interface, quant à elle, est très agréable. De facture classique, elle se compose de plusieurs types de menus. En haut de l'écran, vous pouvez voir la date, l'état de vos finances, ou convoquer vos conseillers (militaire, politique, économique...) pour vous aider à orienter votre action. Cette action consiste généralement à bâtir. Vous faites cela grâce aux icônes situées à la droite de l'écran. Les différents types de bâtiments sont représentés par des hiéroglyphes très clairs, et classés par genre. Ce qui est une initiative heureuse étant donné leur

HABILES ARTISANS Ces outils ne sont pas là pour décorer. Vous devrez les faire fabriquer par vos artisans.

Momifiez votre belle-mère

Bien plus qu'un folklore, la momification était l'un des piliers de la religion égyptienne. Petits conseils pratiques pour vous débarrasser de vos pires ennemis.

Le cadavre doit être remis à une sorte de prêtre spécialisé, qui en retirera tous les organes susceptibles de se corrompre. Le cerveau, le cœur, les poumons, les intestins, etc., seront placés dans de petites urnes individuelles, joliment décorées. Détail appétissant, le cerveau sera extrait par le nez ! Le corps reposera ensuite 70 jours dans du coton, avant d'être lavé, rempli de résine et de tissus aromatisés. Le corps sera ensuite oint et frotté de myrrhe. Prenez garde à protéger les doigts par des doigtiers d'or ! Le défunt n'aura alors plus qu'à rejoindre son tombeau... Mais pour sa construction, c'est une plus longue histoire.

PROTECTION DIVINE
D'abord ornées de visages humains, les urnes furent ensuite sculptées à l'apparence des dieux.

Comme chaque année, fin novembre,
ouverture de la chasse au code "Lara à poil"...

TIPS

OPINION

RÉMY

Solidement ancré dans ses racines historiques, Pharaon est un jeu de gestion teinté d'un doigt de stratégie plutôt réussi. Pourtant, difficile de s'enthousiasmer pour un jeu à la réalisation aussi vieillotte et aux graphismes aussi peu soignés. Sympathique et intelligent, Pharaon sera une bonne introduction au genre pour les débutants, mais peut lasser tout joueur un peu expérimenté.

nombre ! Les auteurs n'ont pas lésiné sur les options et c'est tant mieux ! On peut à peu près tout construire, de l'école de jongleurs à la caserne, en passant par des fortifications, des fermes, des ports de pêche, etc. On pourra également ajuster la production en cliquant sur un bâtiment, afin de privilégier une denrée sur une autre. Trop de fer ? Vous pouvez ordonner à vos entrepôts de ne plus en prendre.

Gare aux inondations !

Régulièrement, vos conseillers vous informent sur ce qu'il serait nécessaire de construire. Et systématiquement des petits bonshommes se précipiteront pour aller travailler gaiement dans nos nouvelles bâtisses. Comme dans d'autres jeux, celles-ci vont en outre changer d'aspect selon l'époque, ou la prospérité de la cité. Tous ceux qui ont déjà joué à la série des Caesar vont se retrouver en terrain connu ! Trop connu ? Pas tout à fait, puisque les développeurs n'ont pas oublié ce qui faisait la spécificité de l'Égypte, à savoir les crues du Nil. Deux fois par an (donc pendant deux récoltes), vos champs vont être inondés et fertilisés par le fleuve bienfaiteur. Attention toutefois à ne pas construire trop au bord si vous ne voulez pas que vos pauvres sujets se noient. Surtout si un dieu fâché de ne pas avoir un assez beau temple chez vous décide de déclencher une grande crue ! Ces créatures sont en effet jalouses et puériles et risquent de vous punir si vous les négligez ! Ne craignez pas trop en revanche les attaques de vos voisins. L'aspect stratégie du jeu a été largement oublié pour faire plus de place à la gestion. Les pacifistes s'en réjouiront, mais une campagne de temps en temps n'aurait pas fait de mal. Il est vrai que la seule gestion de vos cités risque de vous occuper quelques heures. Dommage alors que vos sujets soient un rien neuneus ! Pour peu qu'une route soit biscornue (et parfois on n'a pas le choix, notamment pour arriver jusqu'aux mines d'or), ils risquent de s'y perdre et de ne jamais atteindre le site de production.

■ **ŒUVRES DE FOI** Une fois à la tête d'une ville comme celle-ci, la colère divine ne sera plus un problème.

■ **SALLE À MANGER ROYALE** Si vous vous sentiez un peu à l'étroit dans votre petit studio-kitchinette voici de quoi rêver un peu...

Que fait la police ?

Autre regret, certaines unités semblent totalement inopérantes. Ainsi, l'architecte qui est censé entretenir les bâtiments pour ne pas qu'ils s'effondrent a un poil dans la main ! Quant aux policiers égyptiens, ils sont soit aveugles soit corrompus... Et pourquoi avoir fait l'impasse sur le mode Multijoueur ? Pourquoi ne pas nous montrer les cités adverses ? Petits défauts certes, mais qui font manquer de saveur à un jeu pourtant très bien conçu et réalisé. ■

- Rémy Goavec

Le verdict — Pharaon

COMPARATIF

■ **SIM CITY 3000**
Le *must* de la gestion urbaine, un classique revisité avec brio. N'hésitez pas !

■ **SETTLERS III**
Dans un environnement médiéval et fantaisiste, veillez aux destinées de milliers de petits colons. Amusant, mignon et bénéficiant d'*add on* agréables.

■ **PHARAON**
Extrêmement bien réalisé mais un peu triste, il bénéficie de l'expérience et du sérieux de Sierra dans le genre.

■ **CAESAR III**
Le grand frère de Pharaon. Un peu daté maintenant mais un classique au succès sans cesse renouvelé.

GRAPHISMES
■ Certains bâtiments sont jolis mais les sols ont été bâclés et les unités sont peu reconnaissables
0 1 2 **3**

AUDIO
■ Musique orientaliste et voix *off* rigolote, on aurait aimé un peu plus de fantaisie
0 1 2 **3**

MULTIJOUEUR
■ La version testée ne supportait pas le mode Multijoueur
-

POUR : Instructif varié et disposant d'une bonne interface, Pharaon fera le bonheur des familles qui souhaitent s'initier au genre du jeu de gestion.

CONTRE : Triste et desservi par des graphismes dépassés, Pharaon ne fait guère le poids face aux meilleurs du genre comme Sim City 3000

NOTE GLOBALE 3

En dépit de sa réalisation et d'une quantité incroyable de bâtiments, Pharaon est finalement un jeu moyen assez terne

★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUM P133 MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDÉ P166 MHz et 64 Mo
CPU COMPATIBLE AVEC INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✘
■ OpenGL ✘

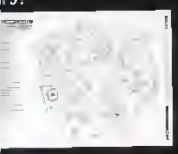
POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive!) NC
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET ✘
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✘
■ CONNEXION MINIMUM ✘

UIDES
STUCES
OLUTIONS
ES INFINIES
ERGIE INFINIE
MES CACHÉES
ANS EXCLUSIFS
RCUITS CACHÉS
VEAUX SECRETS
SAGES SECRETS
UTES LES ARMES
TURES CACHÉES
GMES RÉSOLUES
NITIONS INFINIES
SONNAGES CACHÉS
DES ACTION REPLAY
ECTION DE NIVEAUX
MATIQUES CACHÉES
MBOS ÉTONNANTS
ITUTES PLUS RAPIDES
SONNAGES BIZARRES
, ETC.

XCLU : PLANS

ES DIZAINES DE PLANS
AIDES DE JEU, SOU-
NT EXCLUSIFS, SONT
SPONIBLES À LA
MANDE SUR LE **3617**
PS. VOUS LES RECE-
EZ IMMÉDIATEMENT PAR
X OU DÈS LE LENDEMAIN
COURRIER, SELON
TRE CHOIX. VRAIMENT
ÈS PRATIQUE ET EXCLUSI-
MENT SUR LE **3617**
PS!



3615 ARCAD
Gagnez un Apple iMac !

3615 ARCAD
Gagnez une Playstation !

3615 ARCAD
Gagnez un PIII à 700 Mhz !

...SI NOUS N'AVONS PAS CE CODE, C'EST QU'IL N'EXISTE PAS. ET PUIS, QU'EN FERIEZ VOUS? (ET DE NOTRE SOLUTION?)

TOMKAT

3615 TIPS

Astuces/solutions jeux vidéo !

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINITEL OU TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR PRESQUE TOUS LES JEUX, MÊME LES PLUS RÉCENTS ! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE.
PC - MAC - CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...)

08 36 68 84 77
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477 <-> TIPS)

3617 TIPS
Solutions/plans par FAX ou COURRIER

3615 TIPS
Astuces/solutions par MINITEL

Prix 3615, 08 36 68 : 2,23 TTC/mn. 3617 : 5,57 TTC/mn. TIPS et la TIPS Line sont des marques déposées

Apéro futile ?

Opéra fatal | Une enquête inquiétante et pleine d'humour à l'opéra.

Pour info ■ EDITEUR Index + ■ DEVELOPPEUR Index + ■ GENRE ludo-éducatif ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- 40 minutes d'extraits musicaux
- 36 lieux
- 33 énigmes
- 30 heures de jeux

Version testée
- Bêta française

Vous êtes un chef d'orchestre consciencieux. Quand vous êtes responsable d'un opéra, vous voulez que tout soit parfait. Alors, lorsqu'on vous dérobe votre précieux livret à la veille de la première, vous vous transformez en Sherlock Holmes du jeu d'aventure ludo-éducatif.

■ **L'OPÉRA** Voici l'endroit de toutes vos misères, maestro. Bon courage. L'endroit paraît hanté à souhait, mais l'enquête que vous allez mener éclaircira tout ça.

Voilà où nous en sommes ! Le livret du chef d'orchestre a disparu à la veille de la première. Et le chef d'orchestre, c'est vous. Sauf votre respect, il n'y a que vous pour se mettre dans des situations pareilles. Il faut coûte que coûte que vous retrouviez ce livret sans quoi la première de *Fidelio*, le célèbre opéra de Ludwig van Beethoven, sera annulée. De mystérieux événements ont lieu dans l'enceinte même de l'opéra, des événements qui laissent penser qu'un être aussi cultivé que malveillant essaie de vous faire tourner en bourrique. Un être malveillant... ou peut-être un fantôme ?

L'opéra est le théâtre de mystérieux événements. Qui en est l'auteur, un plaisantin ou un fantôme ?

Vous voici donc seul, la nuit, dans votre opéra où tout est chamboulé. Des portes sont fermées, on a fouiné dans vos effets personnels et des énigmes traînent çà et là dans des endroits souvent incongrus. L'être mystérieux (et néanmoins cultivé) vous a laissé des mots sur des morceaux de feuilles froissées. Et le bougre vous en a concocté quelques énigmes, plutôt bien pensées d'ailleurs et qui font appel à votre culture musicale. Leur difficulté bien dosée et leur enchaînement logique offrent un défi intéressant. Si vous manquez de connaissances en la matière, la partie didactique comblera vos lacunes de manière agréable. À mon sens, l'intérêt principal d'Opéra fatal réside dans cette parfaite adéquation entre le côté ludique et le côté éducatif du jeu.

La partie didactique est en effet sacrément bien faite et constitue une excellente initiation au monde de la musique classique. Plusieurs domaines sont traités, comme l'histoire de la musique, l'initiation au solfège ou encore l'histoire et la fonction des instruments d'un orchestre. Tout est complet, détaillé et, cerise sur le gâteau, accompagné d'explications orales.

Requiem funèbre

Deuxième cerise sur le gâteau : vous avez droit en prime (parce que vous avez été gentils) à une base de données qui rassemble des extraits d'œuvres classiques célèbres, de qualité plus qu'honorable. On a

■ **PETIT SALON** Certaines pièces sont assez cossues, nous sommes à l'opéra tout de même. Pensez à passer votre curseur partout, c'est toujours dans les coins innatendus que sont cachés les indices.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM P90 MHz et 16 Mo
- RECOMMANDÉ P133 MHz et 16 Mo

UP J COMPATIBLE AVEC INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✓
- Direct 3D ✗
- 3dfx ✗
- OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✗
- Dolby Surround/Digital ✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL ✗ - LAN ✗ - INTERNET ✗
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✗
- CONNEXION MINIMUM ✗

Les Fantômes de l'opéra

En oui, quelques-uns sortent tout droit du roman de Gaston Leroux. Ces adaptations cinématographiques ont pour elles des ambiances crépusculaires. Mais les fantômes qui y sont mis en scène sont-ils... véritables ?

Le Fantôme de l'opéra

1925 Fantastique (Etats Unis)
Ce film fantastique de Rupert Julian sort aux États Unis en 1925, avec Lon Chaney, Mary Philbin et Norman Kerry. Il met en scène un etrange personnage masqué, vivant retire du monde dans les catacombes situées sous l'Opéra de Paris. Ce « fantôme » tombe amoureux de Christine, une jeune fille dont la voix le charme et à qui il promet le rôle de la Prima Donna

Le Fantôme de l'opéra

En Technicolor s'il vous plaît, avec Herbert Lom et Heather Sears
Ce film anglais de Terence Fisher date de 1962. Ce coup-ci, c'est a l'Opera de Londres que ça se passe, mais c'est toujours la pauvre Christine qui fait les frais du sinistre individu au visage ravagé qui se fait passer pour un fantôme. Comme dans le film de 1925, le monstre joue de l'orgue dans sa tanière souterraine. Ça finit tout aussi mal

Phantom of the Paradise

Ce film de Brian de Palma (1974) est une histoire completement déjantée qui se deroule dans le milieu du rock. Il s'agit d'une sorte de comédie musicale. Cette version beaucoup plus moderne que les précédentes mêle les thèmes du fantôme de l'opéra, de *Faust* et du *Portrait de Dorian Gray*. Swan fait un pacte avec le Diable et cherche a pervertir l'âme pure d'un compositeur d'opera.

accès à tout ce beau savoir de deux manières : soit par une icône présente en permanence dans la barre des actions, soit dans le contexte du jeu, dans des salles-clefs, ce qui constitue une bonne intégration dans l'aventure. L'univers y gagne en cohérence et en qualité.

Opéra fatal est également sympathique par son mélange d'ambiance inquiétante (l'opéra vide, la nuit, dans un silence ponctué de bruits ou de courtes phrases musicales pour illustrer certaines de vos actions) et d'humour. Ce dernier point est inattendu mais fort appréciable. Je ne vous en parlerai cependant pas, pour ne pas vous gâcher la surprise. Sachez seulement qu'on trouve de drôles de choses dans un opéra...

En conclusion, Opéra fatal est un bon jeu d'aventure. Il est évidemment techniquement plus que daté (la version testée n'a pas de cinématiques autres que celle d'introduction, il n'y a pas de transitions animées, etc.) même si certains décors sont plutôt jolis. Mais son intérêt est ailleurs. En additionnant la qualité des énigmes, l'ambiance et la richesse didactique, on obtient un bon produit grand public. ■

- Noël Chanat

L'humour et l'ambiance inquiétante vous envoûtent tout au long de l'aventure.

■ **INSTRUISEZ-VOUS** La partie didactique est très bien faite, avec des extraits musicaux, des explications orales et même quelques vidéos.

Le verdict — Opéra fatal

COMPARATIF

■ **DRACULA**
Même éditeur, mais pas même traitement. Un jeu d'aventure saignant et inquiétant testé dans notre dernier numéro

■ **OPÉRA FATAL**
Dans la catégorie jeux éducatifs intelligents et prenants je veux le fils !

■ **VERSAILLES**
Déjouez le complot qui se trame a la cour de Louis XIV du ludo-éducatif de base mais efficace

■ **CRDISADES**
Si vous aimez le genre jetez vous sur cette nouvelle édition de Croisades, qui offre de bonnes enigmes et d'excellents renseignements sur le Moyen Age

GRAPHISMES
■ Il n'y pas de cinématiques ni de transitions animees mais quelques vidéos dans la partie didactique. Certaines pièces sont cependant jolies

0 1 **2**

AUDIO
■ C'est un des points forts du jeu (évidemment). La qualité est ici au rendez vous. Heureusement !

0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR
■ Comme pour le vrai, c'est seul que l'on profite le mieux de l'opera. De toute façon on n'a pas le choix

-

POUR : L'ambiance est sympathique, l'humour inattendu dans ce type de jeu est appreciable, les enigmes et l'initiation a la musique classique vraiment bien faites

CONTRE : Techniquement un peu dépassé sa durée de vie est trop courte (du point de vue ludique)

NOTE GLOBALE
Opera fatal est un jeu d'aventure ludo-éducatif a écran fixe. Son aspect vieillot ne doit pas vous rebuter car il en a dans le ventre.

4

★★★★

Bust-A-Move 4

■ EDITEUR **Virgin Int.** ■ DEVELOPPEUR **Agetec**
■ GENRE **arcade** ■ PRIX **environ 350 F**

■ **RÉGRESSION** Ouin ! Maman, l'autre y m'a cassé mon ballon.

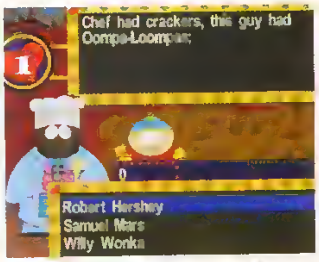
Le plus étonnant avec ce jeu d'arcade est que les développeurs aient pris la peine d'en sortir un quatrième épisode ! Car le principe n'a pas changé d'un poil : tenter de choper a l'aide d'un « lanceur » directionnel des bulles de même couleur pour les faire eclater et liberer de la place.
Au rayon nouveautés, quelques types de jeu supplémentaires et une option Multijoueur... À moins que vous ne creviez d'envie de faire un concours de lancer de ballons multicolores avec vos amis, aucun intérêt. Qui plus est, c'est affreusement laid. **G.B.**

★

TESTS EXPRESS

South Park Chief Luv Shack

■ EDITEUR / DEVELOPPEUR **Acclaim**
■ GENRE **quiz** ■ PRIX **environ 350 F**



■ **JE SUIS... JE SUIS...** Question idiote pour un gros champion.

Les licences ne s'usent que si l'on ne s'en sert pas... Après le jeu d'action South Park, voici donc le quiz South Park ! À la manière d'un show télé, le Chef en personne vient vous poser quelques importantes questions de culture générale, du genre « combien de victimes l'adorateur de poules a-t-il a son actif ? » Ça pourrait être amusant mais la realisation est bâclée et l'humour exsangue. Seul (petit) intérêt : la possibilité de jouer à des petits « jeux dans le jeu », aimables parodies de vieux succès d'arcade. **G.B.**

★

Sauvez le soldat Ryan

Close Combat IV | La stratégie au niveau humain.

Pour info ■ ÉDITEUR **TLC-Edusoft** ■ DEVELOPPEUR **SSI** ■ GENRE ***wargame*** ■ JOUEUR(S) **1 ou 2 en réseau** ■ PUBLIC **à partir de 12 ans** ■ PRIX **env. 350 F**

Tout en chiffres
- 48 missions
- 2 camps
- 1 éditeur de niveaux

Version testée
- *master* américain
- pas de *bugs* à noter

Adresse Internet
www.sstonline.com/cc4/ccombat.html

On ressent toute l'impuissance de l'infanterie face aux monstrueux blindés de la Seconde Guerre.

■ **TOUS AUX ABRIS** Les bombardements jouent un rôle important, permettant de dessouder des ennemis hors de portée, surtout quand ils sont assez crétins pour se regrouper, et l'artillerie permet de bloquer un endroit stratégique en le pilonnant régulièrement.

Deux semaines en enfer

Avant chaque mission, vous aurez droit à une petite vidéo tirée de documents d'époque vous expliquant la situation. Et là on ne joue plus.

16 décembre 44

La bataille des Ardennes est celle qui a engagé le plus de troupes : 500 000 Allemands, 600 000 Américains et 55 000 Britanniques. Alors que le front Est est en déroute, Hitler joue ici son va-tout sur le front Ouest. Utilisant des espions déguisés en officiers américains pour semer la zizanie, les nazis attaquent le 16 au matin et enfoncent les lignes alliées sur 50 km.

31 décembre 44

Grâce à des unités qui résistent héroïquement, les Américains se réorganisent. Ils reprennent progressivement du terrain, profitant des problèmes d'approvisionnement des Allemands. Le 31, les alliés regagnent leurs positions du 16. En deux semaines, 1 400 Anglais, 81 000 Américains et 100 000 Allemands sont restés sur le carreau.

Après trois épisodes ayant connu un succès conséquent avec quelque 400 000 unités écoulées, la série des Close Combat change d'éditeur en quittant le giron de Microsoft pour celui de SSI. Mais que les fans se rassurent, le jeu reste fidèle à lui-même. Trop peut-être ?

Dans le domaine des *wargames* sobres et dépersonnalisés, Close Combat est un cas à part. Plutôt que d'alourdir votre conscience hypertrophiée (si, si) de centaines de milliers de morts comme en génèrent généralement les massacres à grande échelle, Close Combat IV permet de distribuer la mort au détail (quel raffinement !). Les affrontements se déroulent en effet au niveau micro, les zones d'action n'excédant jamais les 4 km².

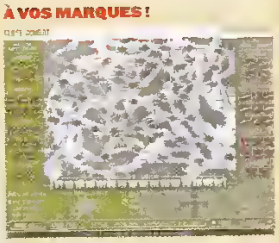
Ce nouvel *opus* vous permettra ainsi de revivre la bataille des Ardennes à travers 48 missions, du côté américain ou allemand. Chacune correspond très précisément à un combat historique. La topographie des lieux, vue en 2D aérienne travaillée à partir de photos satellites, et la répartition des forces en présence, fidèle aux rapports d'époque, permettent des reconstitutions d'une précision extrême.

Comme d'habitude, vous devrez déplacer en temps réel plusieurs troupes de cinq ou six hommes et quelques blindés, afin de prendre ou de défendre des points précis. Pour ceux qui se demanderaient ce qui distingue les Close Combat des habituels jeux de stratégie en temps réel, sachez que vous n'avez ici aucun moyen de production. Vous devez vous débrouiller avec les troupes qui vous sont fournies. De plus, le nombre de caractéristiques déterminant leur comportement est autrement plus élevé et réaliste que dans un Starcraft par exemple.

Éditeur de massacres

Les concepteurs ont eu la bonne idée d'inclure un éditeur de niveaux qui rallongera considérablement la durée de vie. En plus, celui-ci est particulièrement simple d'utilisation. En contrepartie, il se révèle un peu limité.

À VOS MARQUES !



■ On commence par choisir un théâtre d'opération et malheureusement, il est impossible de créer le sien. Mais parmi les 48 cartes que propose le jeu, vous devriez en trouver au moins une qui vous conviendra

PRÊT !

■ On dispose ensuite les points stratégiques que chaque camp doit attaquer ou défendre, ainsi que les sources d'approvisionnement, vitales pour les unités ayant peu de munitions (bazooka, mortier, etc.)

TIREZ !

■ On termine par positionner les soldats et les blindés. Remarquez la barre chiffrée en bas de carte : il s'agit d'un calendrier permettant d'échelonner l'arrivée de renforts, l'une des nouveautés importantes du jeu.

La fatigue, la peur, la présence de supérieurs (primordiale pour éviter les désertions) ou encore les munitions sont autant de facteurs entrant en ligne de compte.

Ce quatrième épisode ne déboussolera pas les *aficionados*. On y retrouve la même interface avec les ordres de déplacement habituels, course (qui essouffle vos p'tits gars), reptation, défense, embuscade ou lancer de fumigène.

Partie de cache-cache

Oups, on a failli oublier le plus important : le tir (ce serait dommage, ils ne pourraient plus s'entretuer !). Comme avant, la ligne de vue joue un rôle essentiel. Un simple dénivelé permet à un ennemi d'échapper à votre attention, alors qu'il est à peine à trois mètres. Dès lors, le relief du terrain et le positionnement des unités deviennent déterminants.

Une bonne surprise à ce niveau-là : avant la fureur du combat, un temps mort permet de placer vos troupes, cela évite les aberrations de l'épisode précédent où un canon se retrouvait bêtement puni dans un coin (avec un bonnet d'âne). Ensuite, on retourne au bon vieux temps réel avec une action qui se déroule au ralenti mais permet du coup une approche tactique en laissant au joueur le temps de distribuer ses ordres.

De nombreuses troupes sont disponibles, comme les mitrailleurs, les bazookas, l'infanterie, les mortiers, les tanks lourds... Parmi les nouveautés importantes, on compte le support aérien et de l'artillerie. Le premier ne donne lieu qu'à un seul bombardement, mais d'une relative précision alors que le second provoque un véritable

■ **'ÂÂÂÂÂRRRDE À VOUS !** Les ordres que vous pouvez donner. S'ils ont trop peur, vos soldats risquent de prendre lâchement la poudre d'escampette.

OPINION

FRED D.

Sans conteste, CC IV est un excellent *wargame* qui procure de très bonnes sensations, mais on ne peut s'empêcher de regretter le manque d'innovations flagrant par rapport à la version précédente, à tel point que son achat ne se justifie pas vraiment si vous avez déjà le trois. On aurait aimé un moteur 3D et on hérite de bombardements. Enfin, les fans absolus et les novices intéressés sauront apprécier.

Lego Rock Raiders

■ EDITEUR **Lego Software** ■ DÉVELOPPEUR ***idem*** ■ GENRE **stratégie** ■ PRIX **environ 300 F**

■ **CASSAGE DE ROCS** À défaut de queules, on casse des pierres.

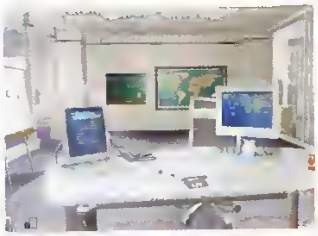
Après Lego Racers, voici le deuxième soft dédié aux Lego. Cette fois, plus question de course mais de stratégie en temps réel. Comme son nom l'indique, on évolue dans des sous-sols où l'on construit et où l'on glane diverses ressources. Un petit jeu de construction donc, tout à fait dans l'esprit des figurines en plastique. C'est amusant mais sa grande simplicité le destine avant tout aux 8-12 ans. Sa réalisation honnête et son humour lui permettent de ne pas être juste un pur produit marketing mais un vrai jeu. **L.-S. R.**

★★★

TESTS EXPRESS

Start-up

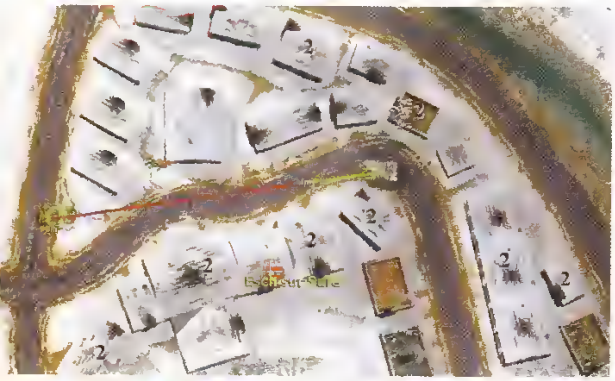
■ EDITEUR **Monte-Christo Multimédia**
■ DÉVELOPPEUR ***idem*** ■ GENRE **économie**
■ PRIX **environ 300 F**



■ **UN DÉCOR DE RÊVE** Un PC, un téléphone : on se croirait au bureau !

Les jeunes cadres dynamiques flippés seront ravis : Start-up leur permettra tout simplement de se détendre tout en ayant l'impression de bosser ! Ce *soft* de fous furieux est effectivement un simulateur d'entreprise : il permet de lancer trois types de produits sur le marché (vidéophones, consoles de jeu ou télévisions), d'embaucher du personnel, de suivre une actualité économique fictive et de gagner plein plein de sous... virtuels ! Dans le genre, c'est une curiosité bien réalisée. Un excellent passe-temps pour les chômeurs en somme. **L.-S. R.**

★★★★



■ **LES LIGNES DE VISÉE** Le moindre obstacle ou relief empêche votre homme de cadrer sa cible ou pire, de la voir.

Chair à canon

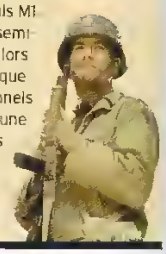
Contrairement à la Première Guerre mondiale où 90 % des victimes appartenaient au corps militaire, environ 60 % des victimes de la Seconde Guerre étaient des civils.

Le saviez-vous ?

Les divisions d'infanterie allemandes étaient organisées sur le système ternaire : trois régiments à trois bataillons de trois compagnies de fusiliers voltigeurs et une compagnie d'appui (avec mitrailleuses lourdes, mortiers lourds, canons antichars).

Aux armes citoyens

Les soldats américains étaient tous équipés de fusils M1. Il s'agit du premier semi-automatique utilisé lors d'une guerre. Alors que les fusils conventionnels ne permettaient qu'une cadence de 10 balles par minute, les M1 en crachaient 8 en moins de 10 secondes.



Chaque affrontement est l'occasion de revivre une bataille historique sur un terrain parfaitement conforme à la réalité.

plonnage d'une puissance redoutable mais réalisé par l'Association des bigleux pochetrons. Très ponctuellement, des espions et des saboteurs apporteront un peu plus de subtilité.

Les concepteurs ont aussi eu la bonne idée d'intégrer une campagne dynamique. Bon, attention, pas d'arborescence en fonction d'une victoire ou d'une défaite. Mais vos troupes gagnent en expérience et leur survie facilite les missions suivantes. Résultat, on cherche à éviter les victoires à la Pyrrhus et une trêve en position de force s'avère parfois judicieuse.

Impression de déjà-vu

Là où Close Combat IV déçoit un peu c'est au niveau graphique, non que le jeu ne soit pas joli, au contraire. Les villages sont en effet représentés avec finesse et les couleurs sont réalistes. On a d'ailleurs l'impression de se retrouver devant une photo aérienne. Quand aux unités, elles s'intègrent parfaitement au décor. Bref, c'est chouette, mais exactement comme dans l'épisode précédent. Plus décevant même, car la concentration sur le conflit des Ardennes n'apporte pas la même variété et on se retrouve constamment avec des plaines enneigées. Pas plus de changements en ce qui concerne les bruitages. On ne s'en plaindra pas car les « Taratata », les « Argh !! » et les « Pan ! t'es mort » (en V.O. dans le jeu, soyez rassurés) collent parfaitement à l'ambiance. L'interface a légèrement été clarifiée et grâce aux *tutorials*, la jouabilité demeure très accessible.

En revanche, certains points auraient nécessité un peu plus d'attention, comme le *pathfinder* (les routines de déplacement) ou l'intelligence artificielle des ennemis pas toujours au meilleur de sa forme. Close Combat IV n'en demeure pas moins un excellent jeu de combat tactique qui parvient à marier les sensations du temps réel à la richesse et au réalisme du *wargame* tour par tour. ■

- Frédéric Dufresne

■ **COPAINS !** Les troupes (et leurs compétences) qui participeront à la curée. Protégez-les pour qu'elles progressent au cours de votre campagne.

Le verdict — Close Combat IV

COMPARATIF

■ **CLOSE COMBAT III**
Tout aussi intéressant que le IV et même plus varié. Mais pas d'aviation. Si vous l'avez pas besoin d'investir dans le IV.

■ **CLOSE COMBAT IV**
Petit plus tactique par rapport au III mais moins de diversité et d'innovations malgré l'ajout de l'aviation et l'artillerie. Excellent si vous ne connaissez pas la série.

■ **PANZER GÉNÉRAL 3D**
Du tour par tour tactique riche et intéressant. La 3D est bien exploitée.

■ **NAPOLÉON 1813**
Une autre époque et une réalisation moyenne. Réservé aux fans absolus.

GRAPHISMES

■ Toujours aussi beau. Les terrains sont représentés avec un niveau de détail et une minutie maladive. C'est hyper réaliste.

0 1 2 3 4 **5**

AUDIO

■ Pas de musique mais des bruitages réalistes et des voix en anglais et en allemand en phase avec l'action et qui renforcent l'ambiance.

0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR

■ Avec autant d'options (espions et les saboteurs) il est normal que l'option Multijoueur soit passionnante quoique réservée à 2 joueurs.

0 1 2 3 **4**

POUR : Beau, interface accessible, sensation du temps réel et richesse du tour par tour, réalisme historique, ambiance très forte.

CONTRE : Le manque de changements par rapport au III, les unités qui ont parfois besoin d'aide pour trouver leur chemin et l'intelligence artificielle hésitante.

NOTE GLOBALE

4

★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM	P200 MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	P233 MHz et 64 Mo

CPU COMPATIBLE AVEC : INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✔
■ Direct 3D	✘
■ 3dfx	✘
■ OpenGL	✘

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	supporté
■ Dolby Surround/Digital	✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

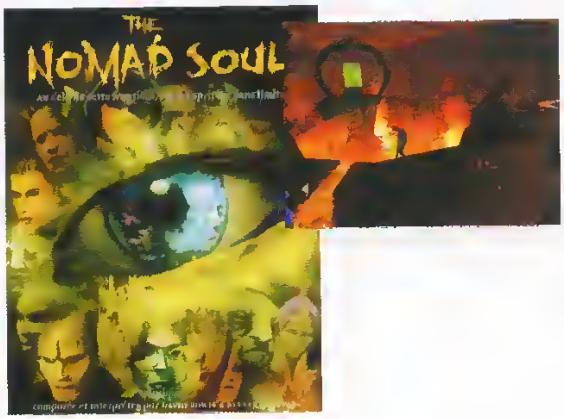
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL ✔ - LAN 2 - INTERNET 2

■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✘
■ CONNEXION MINIMUM	33,6 kbps

Boulanger

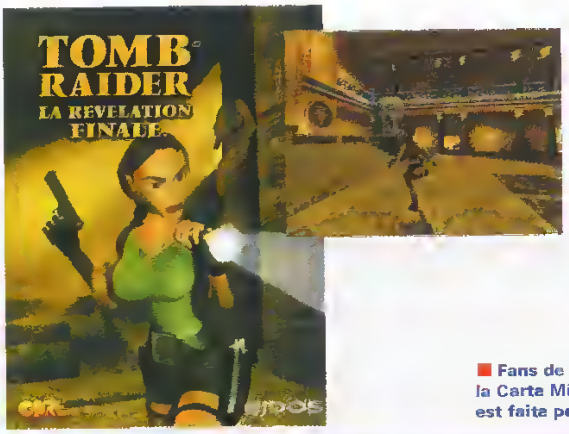
La sélection du mois

369 FRS
EIDOS
THE NOMAD SOUL
• Melange reussi d'action et d'aventure, vous serez plonge dans un monde totalement futuriste Dejouer les conspirations sera votre «Leitmotiv» Le tout sur des musiques de David Bowie



369 FRS
TAKE 2
RAINBOW 6 : ROGUE SPEAR
• A la tête d'une force antiterroriste, vous devrez, au cours des 18 missions proposees, arrêter toute action criminelle

369 FRS
EIDOS
TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE
• Le dernier Tomb Raider du millenaire vous plonge dans l'enfance de Lara Avec son mentor, vous evoluerez au milieu des pyramides et autres sphinx qui siegent en Egypte



690 FRS
HACHETTE
ENCYCLOPEDIE HACHETTE MULTIMEDIA 2000
• Plus de 23 millions de mots en hypertexte total utilisables sur Internet (acces direct) videos, animations, photos, cartes, dessins, documents sonores... plus de 17000 medias vous sont proposes pour enrichir votre culture
Mise a jour disponible pour 290 francs

■ Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.

AMIENS · AUBAGNE · AULNAY-SOUS-BOIS · AVIGNON LE PONTET · BETHUNE · BORDEAUX LE LAC · BORDEAUX MERIGNAC · BOULOGNE ST MARTIN · CAEN · CALAIS · CAMBRAI · DOUAI · DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE · ENGLOS · FONTENAY-SOUS-BOIS · GRENOBLE ECHIROLLES · GRENOBLE ST EGREVE · LA ROCHE SUR YON · LEERS · LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN · LE MANS · LENS VENDIN-LE-VIEIL · LOGNES · LYON LIMONEST · LYON ST PRIEST · MANTES BUCHELAY · MASSY · MELUN CESSON ·MONTIGNY LES CORMEILLES · NANTES ATLANTIS · NANTES PARIDIS · NANTES REZE · NIMES · NOYELLES-GODAULT · PAU · PLAISIR · ROANNE · RONCO · ST BRIEUC · ST EMILION LIBOURNE · TOULOUSE PORTET S/GARONNE · VALENCIENNES PETITE-FORÊT · VANNES PLOEREN · VILLENEUVE D'ASCQ · VITROLLES

Boulanger

Roule ma poule

La Roue du temps | Endossez la robe d'une jeune magicienne.

Pour info ■ EDITEUR GT Interactive ■ DÉVELOPPEUR Legend ■ GENRE *quake-like* stratégique ■ JOUEURS 1 à 4 ■ PUBLIC 15 ans et + ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- 40 sortileges
- 18 niveaux
- 4 allies
- 3 ans de développement

Version testée
- bêta americaine
- aucun problème constaté

Adresse Internet
www.wheeloftime.com

La Roue du temps est une série de best-sellers d'*heroic-fantasy* dont la notoriété et le succès aux États-Unis sont immenses. Mais les auteurs ont choisi de nous surprendre en choisissant l'univers du jeu d'action en 3D plutôt que celui du jeu de rôle. Magie, action et monstres en tous genres seront donc au rendez-vous.

S'attaquer à la Roue du temps n'était pas un petit pari. Aux États-Unis, chaque nouvel opus (huit à ce jour) se retrouve en tête des listes de best-sellers, à égalité avec un Stephen King par exemple. On imagine alors l'angoisse du développeur face à des hordes de fans prêts à le brûler en place publique au moindre signe de trahison de leur auteur préféré ! Les gens de chez GT ont décidé de botter en touche et de ne pas adapter directement la saga du Dragon (personnage principal de La Roue du temps), Rand'al Thor. Au lieu de cela, ils ont pris l'univers et les thèmes de Jordan et ont inventé une histoire originale à partir d'un des éléments les plus importants de la série : l'ordre des Aes Sedaï.

Comme vous l'apprendra la cinématique de début, les Aes Sedaï sont un ordre de sorcières qui manipulent les forces primitives de la Terre (eau, air, terre, feu essentiellement). Si cette magie est réservée aux femmes, c'est que, dans sa défaite, il y a plusieurs centaines d'années, l'esprit du Mal a frappé les hommes de malédiction. Ils ne pourraient plus désormais manipuler le « Pouvoir » sans sombrer dans une folie meurtrière. Depuis lors, l'un des rôles essentiels des Aes Sedaï (divisées en plusieurs ordres appelés Ajas et singularisés par une couleur) est de repérer les hommes nés avec la capacité de « canaliser » ce pouvoir et de les mettre hors d'état de nuire par un traitement qui les rend légèrement débiles...

Les autres fonctions essentielles des Aes Sedaï sont la préservation du savoir, des objets magiques (les « tangerils ») et la lutte contre le seigneur du Mal, retenu prisonnier par des sceaux magiques. Hélas, au fur et à mesure que les siècles passaient, ces sceaux ont perdu de

Les monstres font preuve d'un sens de l'esquive hors du commun.

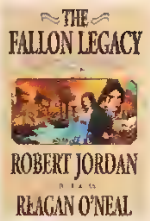
■ **BEAUTÉ DU DIABLE** Une des Sœurs de l'Ajah noir, qui a rejoint la cause du Malin. Pourquoi, comme dans Blanche Neige, les méchantes sont-elles toujours les plus sexy ?

Gros succès littéraire

Robert Jordan est devenu l'un des auteurs incontournables de la *fantasy* moderne. Petit retour sur une carrière prolifique.

SAGA BARBARE
■ Jordan a débuté en écrivant des romans tirés de la saga de *Conan le Barbare*. Dans les années 60, L. Sprague de Camp et Lin Carter s'étaient déjà illustrés dans le genre. Lorsqu'ils ont voulu trouver du sang neuf, ils sont bien tombés avec Jordan, dont les *spin-off* de Conan ont battu des records de vente.

SORCELLERIE
■ Après la série des *Conan*, Jordan a voulu voler de ses propres ailes en créant une série plus fleuve encore que celle du barbare cimmérien. *La Roue du temps* raconte l'histoire d'un jeune héros malgré lui, Rann, simple villageois choisi comme messie par un destin farceur. Les Américains se l'arrachent.



INOÉPENDANCE
■ Sans doute désireux d'être reconnu comme un auteur sérieux par la critique, Jordan vient de rééditer une série de romans publiée sous pseudonyme (il dort quand, au fait ?). Grande saga historique américaine, *The Fallon Legacy* n'a pas été boudée par le public. Une nouvelle fois, le succès fut au rendez-vous.

■ **DÉJÀ VU** À l'intérieur de cette citadelle vous attend la terrible reine des... Oups ! Je me suis cru dans Unreal ! On va la tenter plus en finesse...

Mauvais œil

En cette fin de millénaire, sous la poussée de la vague *new age* et d'un certain féminisme, la sorcellerie revient en force outre-Atlantique.

Tout le monde ou presque a vu *Le Projet Blair Witch*. Si ce genre de disparition appartient bien évidemment à la fiction, la sorcellerie est par contre une réalité très tangible aux Etats-Unis. Mélange de théories *new age* sur la communion avec la nature, de rites celtiques et de féminisme (la sorcellerie a toujours symbolisé la communion entre les femmes et la Terre, autrement dit, les mères de l'Humanité), elle prône la communion avec les forces essentielles – pas très loin des Aes Sedaï de Jordan ! L'un des cultes les plus populaires, celui de Wikka, mélange même les traditions des anciens Celtes et celles des Indiens d'Amérique.

FANATIQUES Les « manteaux blancs » font souvent le jeu de l'Ennemi. Méfiez-vous d'eux et ne leur tournez pas le dos...

leur puissance, d'autant que les serviteurs du Mal (dont un ordre dissident d'Aes Sedaï, l'Aja noir) font tout pour s'en emparer. Au moment où commence le jeu, une attaque vient d'avoir lieu dans le sanctuaire de l'Aja brun, ordre voué à la recherche du savoir, faisant plusieurs victimes parmi les Sœurs présentes.

Le personnage principal du jeu, Aylena, est chargé par la « Sœur supérieure » de retrouver l'assaillant, un homme apparemment doué d'un pouvoir immense. Sorcière plutôt nulle, Aylena est heureusement l'Aes Sedaï la plus versée dans l'étude des tangerils. Ce sont donc ces objets magiques qu'elle va utiliser pour mener à bien sa quête. Là où on se serait attendu à un jeu de rôle en 3D dans la lignée des Might and Magic, les auteurs ont fait le choix inattendu du *quake-like*, donc de l'action pure. Ils se servent d'ailleurs du moteur d'un des plus célèbres – et des meilleurs – *softs* du genre, celui d'Unreal. Difficile à quiconque s'est aventuré sur la mortelle planète de ce hit de 1998 de ne pas s'en rendre compte dès les premiers pas ! La ressemblance est particulièrement frappante en extérieur, lorsqu'on aperçoit les textures des sols, du ciel et de l'eau, et même en entendant les cris des oiseaux ! Les ennemis ont le même mode de déplacement, et, ce qui est une bonne chose, la même habileté à éviter nos tirs !

UN COUP DE MAIN ? Pour défendre votre forteresse, les pièges sont un peu légers. N'hésitez pas à faire appel à vos Sœurs et à votre Warder pour vous seconder.

Heureusement, Aylena dispose d'une panoplie qui n'a rien à envier à celle du taulard (taularde ?) spatial du précédent *quake-like* de GT Interactive. Les classiques du genre sont là : boule de feu, dards, brumes mortelles... sans oublier (c'est l'avantage de la magie sur la technologie) des sorts défensifs (boucliers, anti-poison...) ou de déplacement – la téléportation, rarement utilisée dans les jeux, fait ici une apparition remarquée.

Tout cela forme un ensemble assez dynamique, contrairement à ce qu'on aurait pu redouter en incarnant une sorcière en longue robe brune (ce qui ne la gêne *a priori* pas pour bondir de toit en toit – on garde la forme chez les Aes Sedaï.).

Stupides ennemis

Autre bon point commun avec Unreal, les ennemis se battent parfois entre eux, ce qui permet d'attendre tranquillement dans son coin avant de venir terminer le ménage... Les auteurs ont pourtant voulu se démarquer du *quake-like* classique en ajoutant à La Roue du temps une once de stratégie. Comment, allez-vous me demander (si, si, vous allez me le demander) faire de la stratégie avec une vue subjective alors que l'on est dans le corps d'une jeune magicienne ? Ils ont trouvé une solution pas bête

Q&R

BOB BATES
P.-D.G. de Legend

Ce n'est pas un peu difficile d'adapter un univers aussi connu dans le monde du jeu vidéo ?
J'avais déjà travaillé sur une adaptation des Portes de la mort de Weiss et Hickman mais je n'avais jamais rencontré des fans aussi passionnés par un univers de fiction. Je crois qu'il m'aurait été impossible de faire une véritable adaptation de la série, c'est pourquoi j'ai préféré situer le jeu avant le début de la saga.

Quel rôle a joué Robert Jordan dans l'élaboration du jeu ? Avait-il des exigences particulières ?
Pas vraiment. Il souhaitait juste que les joueurs puissent incarner un personnage féminin. Pour le reste, j'avais une entière liberté.

Parmi tous les personnages, pourquoi avoir choisi une Aes Sedaï ?
Je ne l'ai pas choisie à cause de la demande de Jordan. En fait, notre histoire n'aurait pas fonctionné avec quelqu'un d'autre.

du tout : pour pouvoir progresser dans son aventure, Aylena va devoir s'emparer d'un certain nombre de forteresses. Une fois dans l'un de ces endroits, elle aura accès à un menu légèrement différent, celui des « pièges et défenses ». Elle pourra alors y placer des pièges, un peu comme dans Dungeon Keeper. Fosses, pointes, murs, tout cela va permettre de garder les ennemis les plus basiques à distance. Toutefois, pour une meilleure protection, elle pourra aussi faire appel à des alliés – et c'est là que ça devient carrément bizarre !

Dungeon Keeper

Vous allez en effet vous retrouver avec, dans votre inventaire, d'autres personnages ; un homme (le « gardien » que possède toute Aes Sedaï) et deux femmes (deux des Sœurs d'Aylena) ! Et ces personnages, vous allez tout bonnement, si votre forteresse est attaquée, les sortir et les poser sur le sol pour en défendre l'accès ! Avouez que ce n'est pas banal ! Cela introduit tout de même une nuance stratégique qui nous fait sortir de la routine du *guake-like*. Pourtant, si le fait de placer des pièges est plutôt plaisant, cette idée d'avoir des personnages dans la poche est vraiment étrange. Dénuée de tout réalisme, elle nuit un peu à l'atmosphère et donne un fort sentiment de hors sujet ! Plus encore, elle accentue l'atmosphère vieillotte que dégage La Roue du temps. Le moteur du jeu en est sans doute le premier coupable. S'ils nous a tous émerveillés au moment de la sortie d'Unreal, il apparaît aujourd'hui, après la révolution Half-Life, bien dépassé. Curieusement, les programmeurs n'ont pas jugé bon de l'améliorer de façon notable, ni même de s'inspirer de celui d'Unreal Tournament, beaucoup plus actuel.

On a donc souvent l'impression de jouer à une simple « conversion » d'Unreal et pas à un nouveau jeu. Autre problème, au fur et à mesure que les heures passent, on se prend à regretter de plus en plus qu'aucun élément de jeu de rôle ou d'aventure – comme la résolution d'énigmes, ou l'évolution du personnage (la seule montée en puissance des sortilèges, c'est un peu léger) – n'ait été ajouté. La dimension stratégique apparaît vite comme un gadget assez peu intéressant. À moins bien sûr d'avoir une passion pour la défense des vieux châteaux.

Certes, l'histoire est intéressante et les combats représentent, du fait de la rapidité et de l'agilité des ennemis, un bon défi. Il y a plein de détails agréables, comme cette brume mortelle qui nous poursuit en dépit des obstacles, ou le rire sardonique de notre petite sorcière. Malgré tout, La Roue du temps n'est à recommander qu'aux fanatiques de l'univers de Robert Jordan, plutôt bien représenté par ce jeu. ■

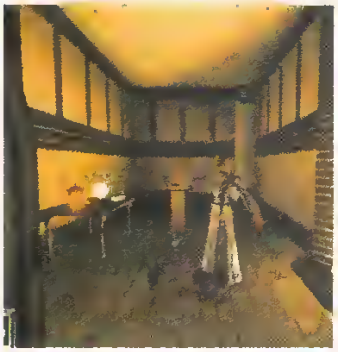
- Rémy Goavec

OPINION

RÉMY

Au fond, le principal reproche que l'on peut faire à La Roue du temps, c'est un excès de fidélité à Robert Jordan. Comme ses romans, il est plein de bonnes choses, mais plombé par la banalité de son style. Trop proche d'Unreal dont il reprend platement le moteur graphique, trop difficile pour les débutants et pas assez novateur pour les passionnés du genre, La Roue du temps a bien du mal à émerger de la masse des *guake-like*. Dommage, les auteurs ne manquaient pourtant pas d'idées...

■ **BAIN DE LAVE** Ce pont a l'air solide ? Ne vous y fiez pas, si vous ne voulez pas vous griller les petons ! L'armure anti-lave n'a hélas pas été prévue...



■ **BONNE ÉCOLE** Aylena va trouver certains artefacts qui la feront progresser en magie.

Le verdict — La roue du temps

COMPARATIF

■ **HALF-LIFE**
Un an après sa sortie, le hit de Sierra reste le meilleur du genre.

■ **UNREAL TOURNAMENT**
Un *quake like* entièrement dédié au mode Multijoueur : une réussite et une excellente gestion des *bots*.

■ **ALIENS VS PREDATOR**
Adapte des superproductions de la Fox, ce jeu est une merveille d'angoisse et de sauvagerie.

■ **LA ROUE DU TEMPS**
De bonnes idées mises à mal par une réalisation désuète, en dépit d'une atmosphère plaisante.

GRAPHISMES
■ On ne peut pas mettre une mauvaise note à un aussi bon moteur graphique même s'il a fait son temps !
0 1 2 3 **4**

AUDIO
■ Même commentaire qu'au dessus avec plein de petits plus comme le rire sardonique de la sorcière
0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
■ Nous n'avons pas pu tester à fond sa version définitive qui plantait régulièrement, mais il s'avère très prometteur.
0 1 2 3 **4**

POUR : Un bon scénario, un personnage intéressant, des sortilèges qui changent des gros flingues et des ennemis pas bêtes.

CONTRE : Un moteur graphique dépassé, un sentiment de « déjà vu » constant et un côté action qui ne tire pas entièrement parti du scénario.

NOTE GLOBALE

La Roue du temps loin des leaders actuels bénéficie toutefois d'un brin de stratégie et de trouvailles intéressantes

3

★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MININUM P200 MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDÉ P233 MHz et 64 Mo
PROCESSEUR RECOMMANDÉ INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✓
■ Direct 3D ✓
■ 3dfx ✓
■ OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive!) ✓
■ Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXINUN DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN 4 - INTERNET 4
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✗
■ CONNEXION MINIMUN 28,8 kbps

Offre réservée aux lecteurs de **GEN4 PC**,

STORE vous offre 10 minutes sur votre premiere commande.
Pour bénéficier de cette offre, il suffit de taper sur **3617 STARTUP*STORE**,
ce mot de passe lorsqu'il vous sera demandé > > > **GN4PC**

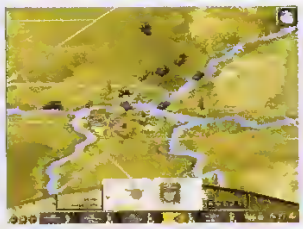
Faust

Civilization II, Test of Time - Expert Pool - Darkstone
Wall Street Trader - Home World - Prince of Persia 3D
Drakan les Chevaliers du Feu - Soul Reaver - NHL2000
Mig Alley - Castrol Honda Superbike 2000 - Fly ! - Re Volt

Pavillon Noir

Command & Conquer, Le Soleil de Tiberium - Monopoly
Kingpin, Life of Crime - Shadow Man - Trivial Poursuit
Sortileges, Rage of The Mage 2 - Chestmaster 6000
Battle of Britain - Army Men 2 - Mechwarrior 3 - Cluedo

Panzer General 3D



Castrol Honda Superbike Racing - Outcast
Star Wars, La Magie - Dungeon Keeper 2
Total Annihilation Kingdoms - Braveheart
Hidden & Dangerous - Midtown Madness

Pizza Syndicate

Aliens vs Predator - Fighting Steel - GTA London
Chroniques de la Lune Noire - Might and Magic 7
Star Wars, La Menace Fantome - l'Entraineur 3
Heroes of Might and Magic 3 - Grand Prix Racing

Hardware

Memoire sdram 128Mo - Scanner 4 800 dpi
Disque Dur 13.5 go UDMA - Palm Pilot V
Ecran LCD iiyama 15 pouces - dvd Hitachi
Graveur HP - Appareil Photo Numerique

3617 SANS CB NI CHÈQUE !

STARTUP*STORE

Recevez chez vous sous 48 h toutes les nouveautes CD ROM de votre choix : jeux, culturel, ludo éducatifs, encyclopédies, utilitaires, musique etc ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni cheque simplement en vous connectant au **3617 STARTUP*STORE** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

*Le prix du hardware. **La durée de la communication dépend de l'article

Que la force te ronge !

Force Feedback Mouse | Même les souris se mettent au retour de force.

INFOS

Nom : Force Feedback Mouse
Constructeur : Logitech
Caractéristiques techniques : Souris à retour de force, socle et souris solidaire, connexion USB
Prix : env 750 F.
Note : ★★★★

Une souris qui résiste, qui bouge toute seule et qui est accrochée à un socle, voilà une idée bien étrange. Mais non vous ne rêvez pas, Logitech a bel et bien développé la première souris à retour de force.

Au départ, la Force Feedback Mouse fait plus penser à une blague qu'autre chose. Pourtant, si le principe s'applique à merveille aux volants et aux *joysticks*, pourquoi pas à la souris ? Le seul problème est que celle-ci doit forcément être solidaire de son socle afin de transmettre les mouvements. Le tout est donc assez impressionnant et occupe bien plus d'espace qu'une simple souris. Mais, une fois qu'elle est installée, les joies du retour de force se font sentir instantanément sur le bureau de Windows. Car *FeelIt !*, le logiciel de paramétrage, rend ce dernier actif. Ainsi si la souris passe sur une icône, elle réagit par une petite vibration comme si l'on passait au-dessus d'une bosse. Même chose pour les déplacements de fichiers qui opposent alors une légère résistance. Mais c'est définitivement dans les jeux que cette souris se démarque. Elle est d'ailleurs livrée avec Railroad Tycoon II, Heavy Gear 2 et Gruntz. Dans Railroad Tycoon II, elle se révèle très utile pour la pose des voies car le tronçon à poser est attiré par le morceau de voie existante le plus proche. Dans les jeux d'action, comme Heavy Gear 2 ou encore Slave Zero, les sensations sont multipliées et chaque pas, saut, ou tir de mitrailleuse est ponctué par des vibrations ou des à-coups du plus bel effet. Bref, cette souris est une grande première mais est tout de même relativement chère. De plus, on attend avec impatience de voir quel sera le nombre de jeux et d'applications qui la géreront. ■

MIMI PETITE SOURIS
On pensait avoir tout vu dans le monde des souris... mais maintenant, elles se rebiffent !

La souris sans boule

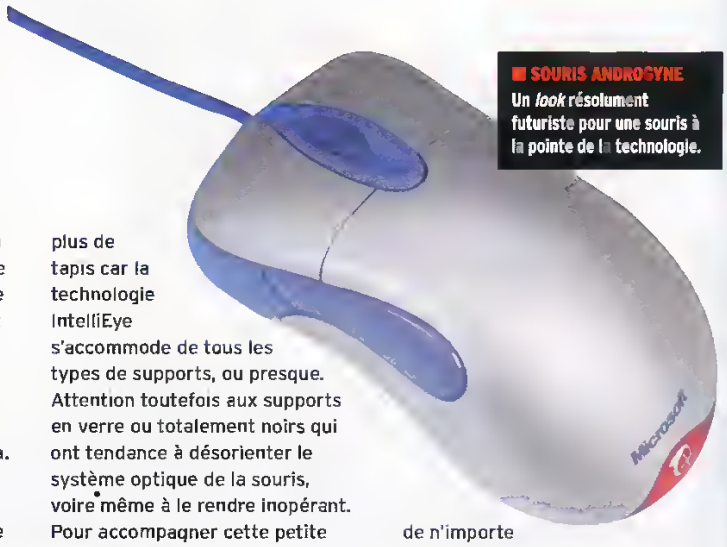
Intellimouse Explorer | La fin des souris encrassées et imprécises.

INFOS

Nom : Intelligence Explorer
Constructeur : Microsoft
Caractéristiques techniques : Souris optique, 5 boutons programmables, roulette centrale
Logiciel : *Intellimouse 3.0*
Prix : env 450 F
Note : ★★★★★

Quasiment inchangé depuis sa création en 1960, le principe de la souris vient enfin d'être révolutionné par Microsoft qui a remplacé la bonne vieille boule par un œil qui voit tout et qui transmet tout au PC.

Avec l'Intellimouse Explorer, la technologie optique remplace la technologie mécanique. Et cette souris est un véritable plaisir, tant pour la main que pour les yeux. Elle fonctionne grâce à une sorte de mini-caméra qui « éclaire » et analyse la surface sous la souris 1500 fois par seconde, rien que ça. On obtient donc une précision accrue et un *look* futuriste dû au halo rouge qui l'entoure lorsqu'elle est branchée sur son port USB. Autre avantage, la maintenance est réduite à zéro puisque aucune poussière ou matériau d'aucune sorte ne vient encrasser l'intérieur de la souris. Enfin, plus besoin non plus de tapis car la technologie IntelliEye s'accommode de tous les types de supports, ou presque. Attention toutefois aux supports en verre ou totalement noirs qui ont tendance à désorienter le système optique de la souris, voire même à le rendre inopérant. Pour accompagner cette petite merveille, Microsoft livre l'excellent logiciel *Intellimouse 3.0* qui permet de configurer la souris et ses cinq boutons comme bon vous semble. On peut donc en profiter pour assigner ces boutons à une fonction de n'importe quel jeu fonctionnant sous Windows, tous pour ainsi dire. Bref, si vous en avez marre de nettoyer votre souris ou que vous désirez en changer, n'hésitez pas : l'Intellimouse Explorer est la souris du futur. ■



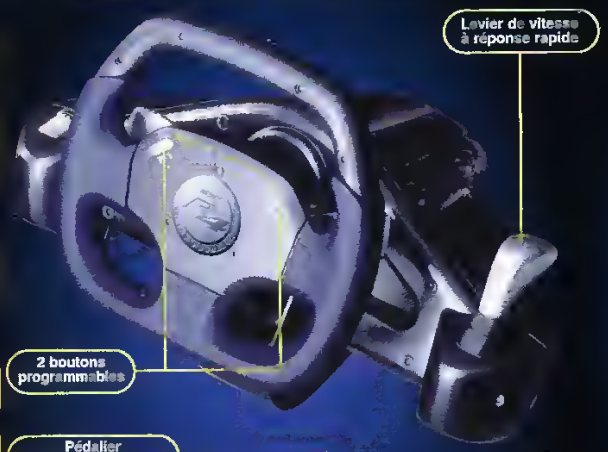
SOURIS ANDROGYNE
Un *look* résolument futuriste pour une souris à la pointe de la technologie.

Saitek

R4 Force Wheel

Levier de vitesse à réponse rapide

2 boutons programmables



Pédalier ergonomique et stable

Réglage des pédales

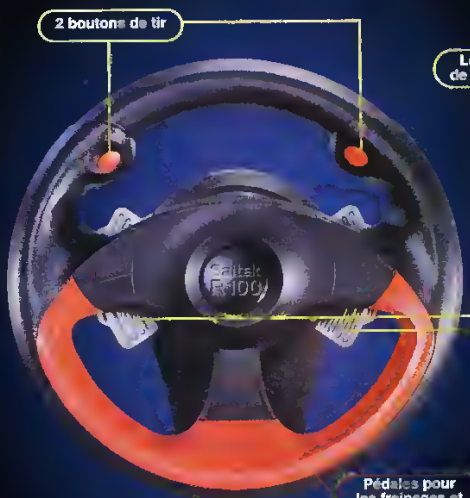
Powered by Microsoft Force Feedback Technology

Digital

R100

2 boutons de tir

Leviers de vitesse



Pédales pour les freinages et les accélérations

Cyborg 3D Digital Stick

Digital

Réglage de l'angle de tête

Réglage de la longueur de la tête

Outil Saitek nécessaire pour les réglages

Ajustement de la taille de la main

Manette de gaz avec position droit et gauche

Pour Win total 3D

SP550

2 EN 1

2 boutons de tir

Gâchette

En mode combo
- manette de gaz
- 6 boutons de tir
- bouton "Hat"

Système de connexion simple

4 boutons de tir

2 gâchettes

En mode Joypad
- 4 boutons de tir
- pavé directionnel à 8 voies
- 2 gachettes

Manette de gaz

Pavé directionnel à 8 voies ou Bouton "Hat"

Bouton de mécanisme d'emboîtement

Hub USB

P2000

Distribués par BOULANGER, DARTY, FNAC, VIRGIN, JT, TOYS'R'US, expert et

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 39 05 96 30. E-mail : transtyv@club-internet.fr ou http://www.saitek.com

Brochure sur demande à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE

Nom, prenom

Adresse

C.P

Ville

Date de naissance / /

Configuration matériel :

La précision ultime

Sidewinder Precision Racing Wheel | Le volant va vous secouer grave !

INFOS

Nom : Sidewinder Precision Racing Wheel
Constructeur : Microsoft
Caractéristiques techniques : 8 boutons, sélecteur de vitesses, pédalier connexion USB
Prix : env 700 F
Note : ★★★★★

Le volant à retour de force de Microsoft était considéré comme le meilleur d'entre tous mais restait jusqu'à présent trop cher pour beaucoup d'entre nous. Afin de satisfaire tout le monde, le constructeur propose une version classique de cet excellent volant.

Ça y est ! Les Hakkinen virtuels et autres fans de jeux de voitures soucieux de leur budget vont enfin pouvoir profiter du terrible Sidewinder Precision Racing Wheel. Ce volant intègre toutes les fonctionnalités de son grand frère, le retour de force en moins bien entendu. Pour palier ce petit manque, le retour au centre est assez musclé. D'une manière générale, le volant bénéficie d'une très bonne ergonomie et, comme son nom l'indique, d'une excellente précision. Le seul reproche qu'on puisse lui faire est le revêtement en plastique dur qui fait un peu toc par rapport à d'autres volants de la concurrence. On aurait aimé un aspect un peu plus solide et un contact plus agréable pour les mains. Quant au pédalier, il est lui aussi excellent malgré son revêtement toujours un peu faible. Les pédales sont bien placées et elles offrent une course suffisamment souple et ample. Pour revenir sur les fonctionnalités du volant, il intègre huit boutons programmables grâce au logiciel de configuration Sidewinder qui accompagne tous les périphériques de jeu Microsoft. On trouve également un levier de vitesses derrière le volant, comme sur les vraies, et aussi le système de fixation par clips très pratique. Bref, il s'agit d'un excellent volant qui de plus s'installe très facilement grâce à sa connexion USB. ■

■ DOUBLE MA POULE Pour vivre les courses de voitures comme si vous y étiez.

Le champion du x

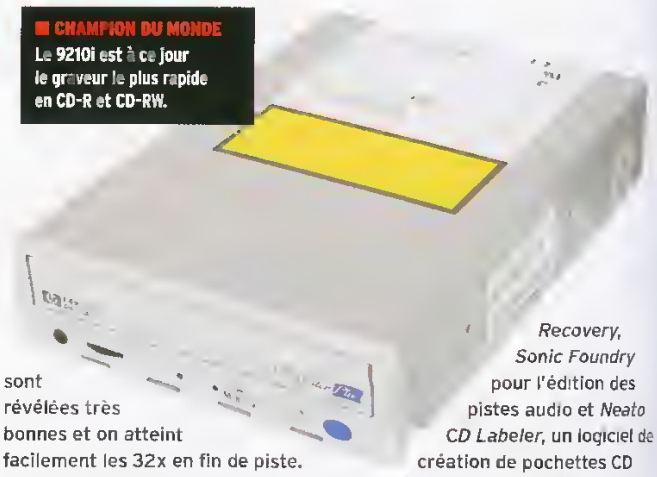
9 210i | Le *must* pour graver ses CD, faire ses sauvegardes de sécurité, ses compils...

INFOS

Nom : 9 210i
Constructeur : Hewlett Packard
Caractéristiques techniques : graveur CD R 8x, graveur CD-RW 4x, lecteur CD 32x, 4 Mo de cache, interface SCSI 2
Logiciels : *Easy CD Creator 3.5, Direct CD, HP Disaster Recovery, Neato CD Labeler, Sonic Foundry*
Prix : env 3 000 F
Note : ★★★★★

Le graveur est devenu un périphérique comme les autres. Afin de s'imposer aux côtés des habitués de la performance que sont Plextor et Teac, Hewlett-Packard sort la 9210i.

Hewlett-Packard continue à affirmer son savoir-faire en matière de graveurs avec le 9210i. Ce dernier est à ce jour le graveur qui collectionne le plus grand nombre de x. Jugez par vous-même : il grave les CD-R en 8x, les CD-RW en 4x et lit les CD en 32x, ce qui était inédit à ce jour. Il propose donc le maximum de ce que peut offrir la technologie actuelle en matière de gravure et aussi de bonnes performances en lecture de CD. La qualité du 9210i est fidèle aux performances annoncées. L'interface SCSI et le cache imposant permettent de graver les CD à n'importe quelle vitesse. Les performances en lecture se sont révélées très bonnes et on atteint facilement les 32x en fin de piste. Il est juste regrettable qu'*Easy CD Creator* d'Adaptec soit livré dans sa version 3.5 et non la 4.0, dernière en date et largement améliorée. Il est accompagné d'une suite logicielle bien fournie comprenant *Easy CD Creator, Direct CD* pour la gravure de CD-R et CD-RW, *HP Disaster Recovery, Sonic Foundry* pour l'édition des pistes audio et *Neato CD Labeler*, un logiciel de création de pochettes CD livré avec un kit d'impression. Bref, Hewlett-Packard signe là un graveur performant et de très bonne facture. Il est certes un peu cher par rapport à certains de ses confrères mais se place parmi les meilleurs ; son prix assez élevé est donc tout à fait justifié. ■



■ CHAMPION DU MONDE Le 9210i est à ce jour le graveur le plus rapide en CD-R et CD-RW.

L'IMAGE | LE SON | LA MICRO | L'ÉLECTROMÉNAGER

Pour réaliser de bons achats, laissez-vous guider et suivez les conseils de votre magasin Boulanger le plus proche !

Actuellement disponible GRATUITEMENT dans tous les magasins BOULANGER, retrouvez Le Guide des logiciels 1999-2000 comprenant un CD-Rom de démonstration des produits de cette fin d'année ainsi qu'un kit d'accès internet FREE.

Pour tout savoir sur le Home Cinéma et le nouveau format DVD, découvrez le 1er guide thématique BOULANGER GRATUIT et participez au grand concours national qui vous permettra peut-être de gagner un des nombreux lots proposés (plus de 200 000 francs de matériel mis en jeu, voir détail des offres en magasin).

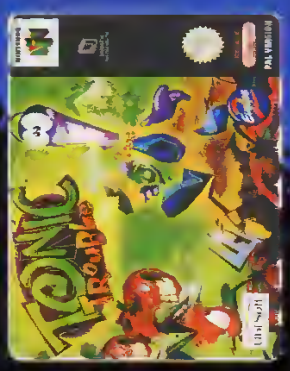
Boulanger

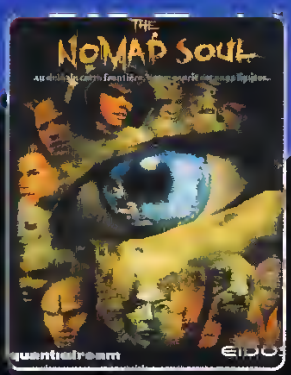
3617 FEi

FACILE

EFFICACE

IMMÉDIAT





SANS CB
NI CHÈQUE

6

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CÉDÉROMS, Jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur 3617 EFI. Indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres et le hardware qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés très rapidement, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*.

PLAYSTATION

- FORMULA ONE 2000
- FINAL FANTASY VIII
- DIVER'S DREAM
- V-RALLY 2
- BLOODY ROAR 2
- ANNA KOURNIKOVA'S
- APE ESCAPE
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL
- VIRUS
- PUMA STREET SOCCER
- CROC 2
- GUY ROUX MANAGER
- HARD EDGE
- NBA PRO 99
- SHANGAÏ TRUE VALOR
- WWF ATTITUDE
- REVOLT
- SHADOW MAN
- VIRUS ...

ET AUSSI :

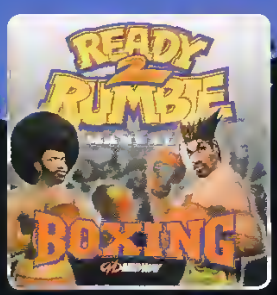
- 4RUBRIQUE HARDWARE
- 4RUBRIQUE DREAMCAST
- 4RUBRIQUE NINTENDO
- 4RUBRIQUE MAC

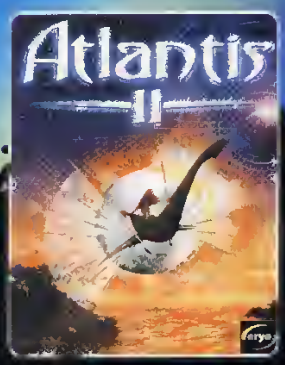
PC

- READY 2 RUMBLE
- MIDTOWN MADNESS
- TOTAL ANNIHILATION
- GTA LONDON
- HIDDEN &DANGEROUS
- BALDUR'S GATE LA LÉGENDE DE L'ÎLE PERDUE
- CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE
- OUTCAST
- ALIENS VERSUS PREDATOR
- DUNGEON KEEPER 2
- FIGHTING STEEL
- BRAVHEART
- STARSIEGE
- FLY
- REVOLT
- SHADOW MAN
- COMMAND & CONQUER 2
- KINGPIN LIFE OF CRIME
- TRIVIAL PURSUIT
- MONOPOLY
- CLUEDO
- MACH WARRIOR 3
- SORTILÈGES RAGE OF MAGES 2
- ARMY MEN 2
- BATTLE OF BRITAIN
- EGYPTE
- CHESSMASTER 6000
- CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING
- MIG ALLEY
- STAR WARS LA MAGIE RÉVÉLÉE
- MACHINES 3D REAL TIME STRATEGIE
- IMPERIALISME 2
- ANNO 1602
- HALF-LIFE
- TOMB RAIDER 3
- MOTO RACER 2
- ROLAND GARROS 1999
- RESIDENT EVIL 2
- OFFICIAL FORMULA 1 RACING
- STAR WARS LA MENACE FANTÔME
- STAR WARS EPISODE 1 RACER
- COMBAT FLIGHT SIMULATOR

UN CHOIX EXCEPTIONNEL
E JEUX ET CD-ROMS !

HARDWARE :
CONSOLES **NINTENDO**
CONSOLES **PLAYSTATION**
CONSOLES **DREAMCAST**





*Temps de connexion variable selon l'article

La carte des brutes

GeForce 256 | À l'aube du troisième millénaire, une nouvelle étoile brille.

■ **PLUS FORTE QUE TERMINATOR** L'anihilator de Creative Labs offre toute la puissance du GeForce 256.

■ **D'INSPIRATION DIVINE** La 3D Prophet est dotée d'une sortie TV et d'un cœur à 135 MHz.

Voici enfin la carte graphique qui va détrôner le processeur.

De la 3D, toujours de la 3D, et encore de la 3D , cet élément est devenu incontournable et on trouve des graphismes en 3D dans tous les jeux. Le GeForce 256 ne va pas à l'encontre de cette tendance et il risque bien d'influer fortement sur la qualité et l'intérêt des jeux à venir.

Dans le domaine des jeux, quel qu'en soit le genre, l'apparition de la 3D a été une véritable révolution. Mais si l'apport en termes de *gameplay* et de qualité visuelle est indéniable, la 3D n'en est pas moins beaucoup plus gourmande en ressources que la 2D. Il faut donc, en plus d'un processeur puissant, une bonne carte 3D afin de ne jamais être limité dans les jeux. Car le processeur est jusqu'à présent énormément mis à contribution par la gestion des objets 3D et des lumières, ce que l'on appelle le Transform & Lighting. Alors que la carte graphique, elle, se charge d'embellir le tout et de rajouter des filtres et des effets comme le *bilinear filtering*.

INFOS

Nom : 3D Prophet
Constructeur : Guillemot
Caractéristiques techniques : puce GeForce 256 cadencée à 135 MHz, mémoire cadencée à 175 MHz, 32 Mo de mémoire, sortie TV, deux jeux fournis
Prix : env. 2 000 F
Note : ★★★★★

INFOS

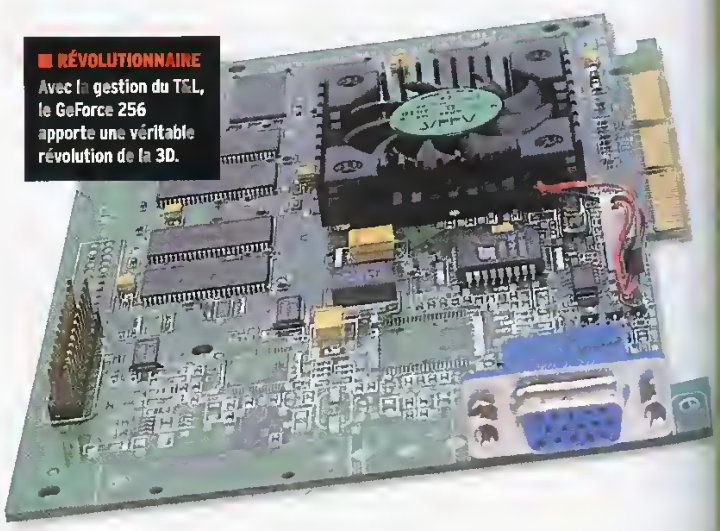
Nom : 3D GeForce Anihilator
Constructeur : Creative Labs
Caractéristiques techniques : puce GeForce 256 cadencée à 120 MHz, mémoire cadencée à 166 MHz, 32 Mo de mémoire, sortie TV, deux jeux fournis
Prix : env. 2 000 F
Note : ★★★★★

Plus fort que le processeur

Mais avec l'arrivée du GeForce 256 de *n*Vidia, ce schéma aujourd'hui établi risque de connaître quelques bouleversements notables. Car ce dernier s'occupe bien évidemment des embellissements graphiques habituels mais va aussi prendre en charge le Transform & Lighting (T&L), et en déchargera donc le processeur. Les avantages de ce transfert de responsabilité ?

Tout d'abord, alors que le processeur est bon à tout faire, le GeForce 256 est spécialisé dans ce type de calcul et va donc plus vite. Ainsi, *n*Vidia annonce une puissance de calcul de 15 millions de triangles par seconde, contre 4 millions pour un Pentium III-550. Les jeux exploitant cette technologie iront donc plus vite, mais seront également plus beaux, les objets pouvant être bien plus détaillés ! Enfin, la prise en charge du T&L par le GeForce 256 va permettre de libérer de la puissance processeur.

Les développeurs de jeux vont donc pouvoir consacrer une part plus importante à l'intelligence artificielle, ou créer des moteurs physiques plus réalistes,



■ **RÉVOLUTIONNAIRE** Avec la gestion du T&L, le GeForce 256 apporte une véritable révolution de la 3D.

Les autres cartes

On peut dire qu'avec son nouveau *chipset*, *n*Vidia a fait l'unanimité parmi les constructeurs de cartes graphiques, mis à part Diamond et STB qui sont respectivement liés à S3 et 3dfx. Ainsi Elsa propose la Razor X, Asus la V 6600 et Leadtek la Winfast GeForce 256. La plupart de ces constructeurs, ainsi que Creative Labs et Guillemot, ont également annoncé pour fin 99, début 2000 des cartes à base de GeForce 256 équipées de mémoire DDRAM. Cette dernière, dotée d'une plus grande passante que la SDRAM qui équipe nos cartes actuelles, permettra d'atteindre des performances accrues dans les hautes résolutions. Évidemment, elle sera un peu plus chère.

Boulanger

La sélection du mois

LES BONNES AFFAIRES

249 FRS
EMME
ITACANTE, LA CITÉ DES ROBOTS
• Jeu destiné aux plus jeunes, vous devrez liberer le peuple d'Itacante en construisant des robots les plus adaptés a chaque missions

DE 249 À 299 FRS LE TITRE
V-TECH
(distribué par **HACHETTE**)
COLLECTION «MISTER QUIZZ»
• Ces 3 jeux conviviaux sont adaptes a toute la famille. Retrouvez-vous autour de votre ordinateur et des «buzzers»

LES NOUVEAUTÉS

249 FRS
TLC EDUSOFT
CREATURES 3
• Les «Noms» sont de retour sur vos ecrans. Evoluez dans l'espace a l'intérieur d'un vaisseau comprenant plusieurs écosystemes.

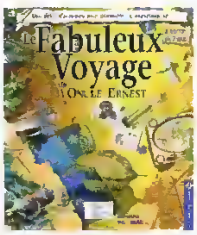
199 FRS LE TITRE
HACHETTE
COLLECTION «ATOUT CLIC»
• Les devoirs a la maison deviennent amusant dans un décor de jeu. De la maternelle au CM2.

LES INDISPENSABLES

990 FRS
MICROSOFT
WORKS SUITE 2000
• Cette offre regroupe 6 logiciels indispensables pour un prix exceptionnel

129 FRS
SYBEX
2000 JEUX POUR L'AN 2000
• Un cadeau ludique avec un rapport qualite/prix imbattable pour le nombre de jeux inclus.

249 FRS
EMME
LE FABULEUX VOYAGE DE L'ONCLE ERNEST
• Avec passion, gentillesse, sous forme de jeux, l'oncle Ernest vous promenera au travers d'aventures ludiques



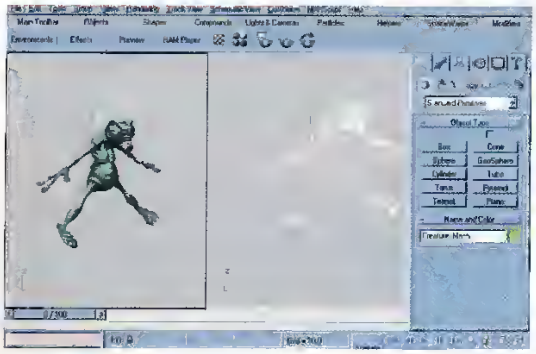
199 FRS
TITUS
VIRTUA CHESS 2
• Le meilleur jeu d'échecs du marche a un prix tres abordable.
Laissez-vous «mater» !

"Boulanger sur Internet"
http://www.boulanger.fr

■ **Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.**

AMIENS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS • LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON •MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIDIS • NANTES REZE • NIMES • NOYELLES-GODAULT • ORLEANS • PAU • PLAISIR • PLAN DE CAMPAGNE• ROANNE • RONCO • ST BRIEUC • ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCO • VITROLLES

Boulanger



LA POLYVALENCE Le GeForce 256 offre aussi d'excellentes performances en OpenGL Pro.

par exemple. Bref, les jeux de l'année prochaine ont avec cette technologie la possibilité d'être plus rapides, plus beaux, et également plus réalistes.

Bien sûr, tous les jeux ne supportent pas d'entrée cette technologie. Tout d'abord, il faut savoir que seul DirectX 7 et OpenGL permettent d'utiliser un coprocesseur géométrique prenant en charge le T&L sur la carte graphique. Les jeux OpenGL basés sur le moteur de Quake II et de Quake III devraient quant à eux tirer parti du GeForce 256. Bien sûr, il ne sera pas exploité à son maximum, les jeux actuels n'étant pas très riches en polygones. Néanmoins une quinzaine de jeux DirectX 7 et OpenGL exploitant vraiment le GeForce 256 devraient être disponibles avant la fin 99, parmi lesquels ont retrouve notamment Messiah, Quake III, Giants, Black & White ou encore Rally Masters 99. On espère bien sûr que dès le début de l'année prochaine, les développeurs exploiteront au mieux cette technologie plus que prometteuse. En attendant, voici une présentation détaillée des deux premières cartes à base de GeForce 256.

Il faudra attendre le mois de janvier pour avoir des jeux réellement optimisés T&L.

IMMENSÉMENT BEAU Le jeu Giants tirera parti des avantages offerts par les cartes à base de GeForce 256.

Les jeux optimisés T&L

Étant donné l'intégration du T&L dans DirectX 7.0, le support de cette fonction dans les jeux à venir ne devrait pas poser de problème. De plus, les jeux utilisant l'Open GL en tirent eux aussi parti. Parmi les titres prévus pour cette fin d'année et pour le début du prochain millénaire, on peut citer notamment Quake III, Halo, Evolva Scout, Tribes 2, Midnight GT, Black & White et, bien sûr, The Whole Experience. Enfin, certains développeurs de moteurs 3D, comme Monolith avec le Lithtech Engine 2, ont annoncé que leurs prochains moteurs 3D seront optimisés T&L.

Anihilator et 3D Prophet

Comme presque toujours, les deux premiers constructeurs à avoir sauté sur le dernier *chip* graphique à la mode sont Guillemot et Creative Labs. Le premier propose la 3D Prophet alors que le dernier propose la 3D GeForce Anihilator. Ces deux cartes étant des cartes 3D surpuissantes, nous avons orienté nos tests dans ce domaine, laissant de côté la qualité en 2D qui est de toute manière irréprochable et aussi la lecture de DVD qui n'est gérée que partiellement. Enfin, ces deux bêtes de performances sont essentiellement conçues pour les jeux sous DirectX 7.0 et OpenGL.

Les jeux sous Direct 3D 7.0 n'étant pas encore très nombreux, les tests ont surtout porté sur les performances en OpenGL, à part pour The Whole Experience. Toutefois, il n'y a guère de doute que les cartes à base de GeForce 256 soient des bêtes de performances sous Direct 3D, étant donné que la puce de chez nVidia intègre en son sein toutes les fonctions de Direct 3D 7.0 comme le Vertex Blending ou le *cube environment mapping*.

L'aspect le plus intéressant de ces cartes est la gestion matérielle du T&L. Car lorsque cette fonction est utilisée par un jeu, les performances explosent carrément. Nous avons testé la 3D Prophet et l'Anihilator avec des jeux exploitant le T&L comme Quake II et Quake III, Halo, Evolva ou encore The Whole Experience. Les résultats avec ce dernier sont d'ailleurs très parlants vis-à-vis de l'impact qu'aura la gestion du T&L dans les jeux à venir. Il suffit de jeter un œil à la beauté des *screenshots* et de se dire que tout cela est en temps réel pour être impressionné. De plus, les chiffres parlent aussi puisque les performances augmentent de 50 % lorsque le T&L est activé.
En fait, plus un jeu est gourmand en ressources processeur pour la

Avant - après

La GeForce va permettre un réalisme encore jamais atteint aujourd'hui.

Alternatives au GeForce 256

Pour le moment, on peut dire que les cartes à base de GeForce bénéficient d'une avance technologique incontestable. En effet, ni le Savage 2000 ou la Voodoo 3 ne sont capables de rivaliser avec la puissance du Transform & Lighting. Cependant, Ati proposera dès décembre le Rage 128 Pro, une version remodelée et bien plus musclée du Rage 128 sorti il y a un an. Quant à l'ex-roi de la 3D, 3dfx annoncera au Comdex les caractéristiques du Voodoo 4, *alias* Napalm, un *chip* qui risque bien de semer le trouble parmi le petit monde des cartes graphiques, mais qui ne sera disponible au mieux que dans trois mois.

ABONNEZ-VOUS !

Nouveau! 28 F Prix découverte

Profitez aussi de cette offre exceptionnelle pour offrir Gen4 PC à l'un de vos proches !

1 an / 12 numéros

299 F seulement

au lieu de ~~504 F~~

soit 5 numéros GRATUITS !

Offre d'abonnement Spéciale GEN4 PC

Complétez ce bulletin et retournez-le à l'adresse suivante :

GÉN4 PC - service abonnement, 55 route de Longjumeau - 91387 Chilly-Mazarin Cedex - Tél. : 01 64 54 76 89

❒ abonnement ❒ réabonnement

❒ OUI, je profite de votre offre spéciale pour m'abonner à GEN4 PC sur une période d'un an (12 numéros à recevoir). J'ai bien noté que chaque numéro me reviendra exceptionnellement à 24,90 F au lieu de 42 F et pas un sou de plus !

❒ Je paie dès maintenant 299 F (étr. & Dom-Tom 419 F)

par : ❒ chèque bancaire ou postal à l'ordre de Computec Pressimage ❒ mandat postal

❒ carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ expire fin : ⌊⌊⌊⌊

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Date : .../.../... Signature obligatoire :

Date de naissance : .../.../...

B129A

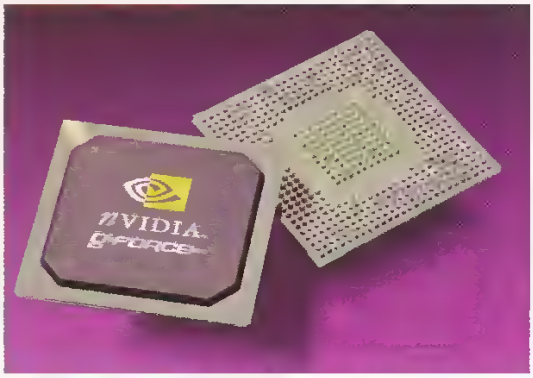
Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

■ **VROUM VROUM** Dans Rally Master 99 la gestion du T&L permettra au processeur de gérer plus facilement l'intelligence artificielle et le moteur physique. Les adversaires seront donc encore plus coriaces que jamais.

Le GeForce 256 va permettre de faire tourner les jeux récents sur de petites config'.

gestion de la géométrie, plus l'activation du mode T&L est intéressante puisqu'elle déchargera au maximum le processeur. Ainsi, le processeur pourra se consacrer à des tâches essentielles comme la gestion de l'intelligence artificielle, du réseau ou du moteur physique.

Un des principaux avantages qui découlent de cette innovation est la diminution de l'importance des performances du processeur dans les jeux. Car si la carte graphique décharge le processeur, celui-ci n'a plus forcément besoin d'être surpuissant pour permettre de jouer d'une manière fluide en 1024 x 768.



■ **LA PUCE DE L'ANNÉE** Avec le GeForce 256, *n*Vidia risque fort de devenir le constructeur de référence des joueurs de tout poil.

3D Prophet... plus rapide ?

Là encore, les chiffres ont parlé puisque, lors des tests sous Quake III, un Celeron 300 couplé avec une GeForce 256 est plus rapide en 1600 x 1 200 qu'un Pentium III couplé à une TNT 2 Ultra. Évidemment, comme toujours, il faut relativiser et attendre de voir à quel point les jeux à venir exploiteront le T&L. Mais étant donné tous les avantages que procure cette nouvelle technologie et son intégration à DirectX 7, il n'y a *a priori* aucun souci à se faire.

Entre l'Anihilator et la 3D Prophet, peu de différences se font sentir, ce qui est normal vu qu'elles sont quasiment identiques du point de vue de la conception. Le prix à peine plus élevé de la 3D Prophet provient, d'une part, de sa sortie TV (qui permettra entres autres de pouvoir regarder les DVD vidéo sur sa télévision grâce à Xing DVD, un des logiciels livrés avec la carte). D'autre part, le constructeur a voulu « pousser » un petit peu les possibilités de la puce GeForce 256 en augmentant sa fréquence à 135 MHz et sa mémoire à 175 MHz. Ce léger *overclocking* de la carte permettant un gain d'environ 5 % dans les jeux.

Bref, il s'agit là de deux cartes en avance sur leur temps et qui n'ont rien à envier à la concurrence. Le choix entre les deux est relativement simple à effectuer, si la sortie TV vous intéresse, alors la 3D Prophet est faite pour vous, sinon, l'Anihilator de Creative, un peu moins chère, tera tout à fait l'affaire. Voilà une excellente idée de cadeau de Noël, à condition bien sûr d'en avoir les moyens. ■

*- **Philippe Ramelet***

Belles réflexions

Le GeForce gère le *cube environment mapping*, un effet qui permet de réaliser des reflets très réalistes.

	Celeron 300 MHz			Pentium III 600 MHz		
PUCE GRAPHIQUE	*n*Vidia Ultra TNT 2	*n*Vidia GeForce	*n*Vidia GeForce	*n*Vidia Ultra TNT 2	*n*Vidia GeForce	*n*Vidia GeForce
CARTE	Creative Labs	Guillemot	Creative Labs	Creative Labs	Guillemot	Creative Labs
FRÉQUENCE/CNIP	150/183	129/175 *	120/166	150/183	129/175 *	120/166
QUAKE III Démo 1	Images par seconde					
1024 x 768 16 bits	42,2	53,1	52,8	49,3	76,6	74,1
1600 x 1200 32 bits	13,6	17,6	16,1	13,6	17,6	16,1
EXPENDABLE						
1024 x 768 16 bits	32,8	37,2	34,4	51	64,2	63,6
1600 x 1200 32 bits	15,9	16,3	16,1	15,7	16,8	16,3
THE WHOLE EXPERIENCE						
T&L ACTIVÉ	N/A	16	15,2	N/A	26,5	25,7
T&L DÉSACTIVÉ	9,8	10,8	10	17,2	18,8	18

* Dernière minute : l'*overclocking* de la carte Guillemot est finalement abandonné. Les caractéristiques sont donc les mêmes que celles de la *n*Vidia GeForce de Creative Labs.

Gen4 PC CD-Rom

Formule Prélèvement

Abonnez-vous !

Pas cher !

le numéro revient à 22 F33 au lieu de 42'

Malin !

Je me mets à l'abri d'une éventuelle augmentation de prix du magazine.

67 F

Seulement par trimestre

12 numéros dans l'année

Confortable !

Je reçois tous les mois mon magazine directement chez moi.

Pratique !

Je suis prélevé tous les mois, mon abonnement se termine à tout moment sur simple demande adressée au service des abonnements.

A retourner dûment completé et accompagné d'un releve d'identite bancaire à
Computec Pressimage - Service Abonnement - 55 route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex

❑ Oui, je souhaite recevoir GEN4 PC tous les mois. Je peux résilier mon abonnement et faire stopper les prélèvements à tout moment sur simple courrier adressé au service des abonnements. **J'autorise la société Computec Pressimage à débiter mon compte bancaire tous les trimestres de la somme de 67 Francs (formule réservée à la France Métropolitaine).**

B129D

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Tél. : ..... Fax : ..... Date de naissance : ../../.....

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENTS

J autorise l'établissement teneur de mon compte a prélever sur ce dernier, si la situation le permet tous les prélevements ordonnés par le creancier désigné ci-dessous. En cas de litige sur un prélevement je pourrais en faire suspendre l'exécution par simple demande à l'etablissement teneur de mon compte. Je ferai mon affaire de tout differend relatif à ces prélèvements.

N° NATIONAL D'EMETTEUR
447330

TITULAIRE DU COMPTE

NOM / Prenom :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE

NOM ET ADRESSE DU CREANCIER

COMPUTEC PRESSIMAGE
5/7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex

DESIGNATION DU COMPTE A DÉBITER

code banque | code guichet

numéro du compte | clé RIB

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DEBITER

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE

Date :
Signature :

N'OUBLIEZ PAS DE JOINDRE UN R.I.B, R.I.P ou R.I.C.E

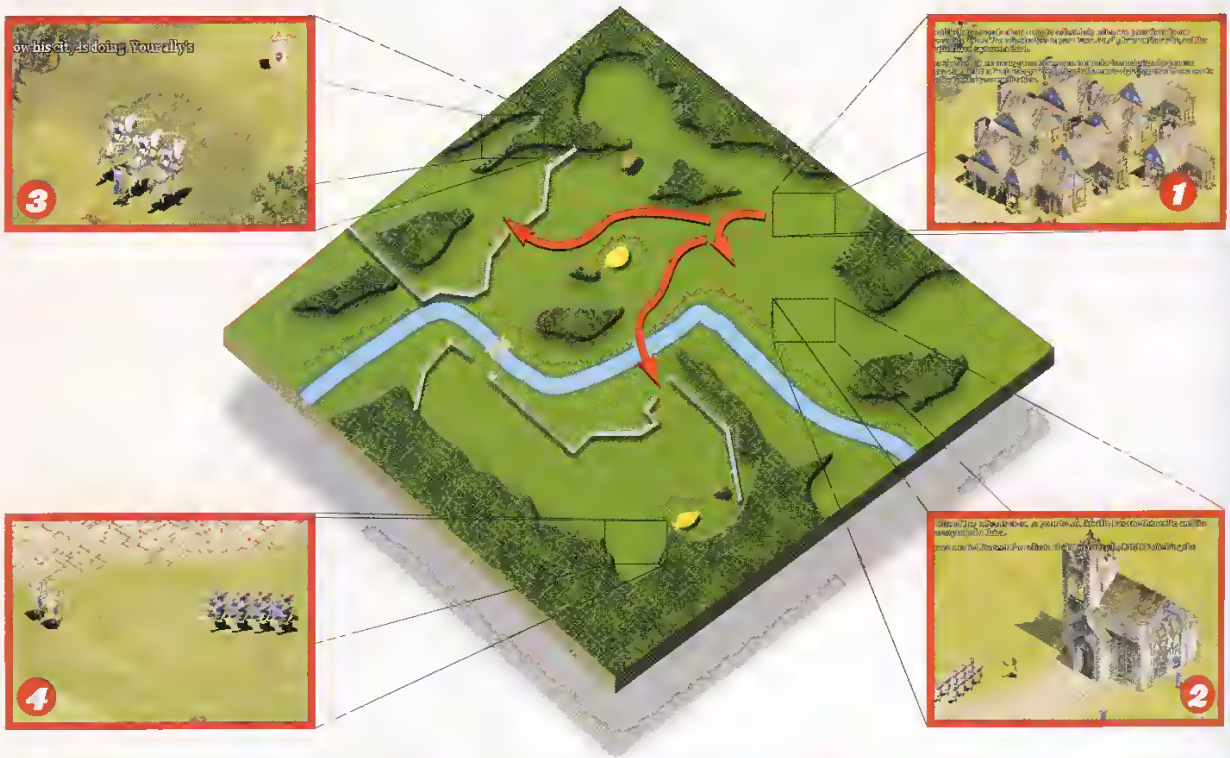
The Age of Kings

THE AGE OF EMPIRES II

Ah ! Commander des armées, conquérir des territoires, piller. Si, vous aussi, vous partagez ces rêves alors le guide qui suit vous fournira les indispensables astuces pour finir les missions les plus dures du jeu et assouvir votre mégalomanie galopante.

William Wallace Mission 1.6 : forgez une alliance

Après la bataille de Sterling, les troupes écossaises sont réduites au strict minimum et n'ont plus vraiment le moral. Il vous faudra forger une alliance avec un village local et retrouver trois reliques.



1. Augmenter la population

Commencez par mettre vos villageois au travail. Produisez d'autres maisons qui vous permettront d'augmenter votre population et donc de récolter les ressources plus rapidement. Un juste équilibre entre les ressources récoltées doit être atteint si vous voulez développer votre communauté de façon efficace. Produisez vos maisons en bloc, comme cela elles ne prendront pas trop de place dans votre camp. Une fois les maisons construites, produisez d'autres villageois et mettez-les au labeur. Vous trouverez de l'or et de la pierre à l'est et du bois tout autour de vous.

2. Protégez vos moines

Maintenant que vous avez une économie florissante et stable, vous pouvez commencer à faire progresser votre technologie. Cliquez sur les différentes constructions telle que le forgeron, la caserne ou le centre ville afin de voir les recherches que vous pouvez effectuer. Pendant ce temps, sélectionnez un de vos moines et faites-le aller au sud-est de votre village afin d'y découvrir la première des trois reliques. Faites un clic-droit sur la relique pour vous en emparer puis ramenez-la au monastère.

3. Récupérer la relique

Pendant que votre ville se développe tranquillement, construisez des unités militaires (essayer le panaché infanterie, archers, cavalerie pour parer à toute éventualité) pour faire face aux incursions anglaises. Ensuite, envoyez un de vos moines vers la ville à l'ouest. Avancez vers les grilles et ils vous ouvriront, étant sympathisant de votre cause. Une fois dans la ville, dirigez-vous vers le nord où vous trouverez la seconde relique. Prenez-la et retournez avec au monastère afin de la déposer.

4. L'assaut final

La dernière relique se trouve dans la ville anglaise au sud, cependant, y arriver ne sera pas facile tant l'opposition sera importante. Construisez une troupe diversifiée (archers, infanterie et cavalier) assez importante puis attaquez les portes. Ne vous occupez pas des pertes que vous subirez : il vous faut passer les murs à tout prix. Une fois entré, envoyez vos troupes sur les casernes et les troupes ennemies pendant que votre moine ira chercher la relique et la ramènera au monastère : voilà, vous avez gagné !

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES ANCIENS JEUX AUSSI

TOUT POUR VOUS DÉBLOQUER

NOUVEAU !

58500 écrans Minitel d'astuces et de soluces

PLUS

des milliers d'autres astuces & d'autres soluces au téléphone

par téléphone au

08 926 88 926

24h/24, composez le

08 926 88 926

2,23 €/mn

les astuces diffusées par téléphone ne sont pas les mêmes que sur Minitel...

3615 ASTU

3615 SOLU

William Wallace Mission 1.7 : la bataille de Falkirk

Après votre victoire lors de la dernière bataille, vous serez près à faire face aux Anglais lors de cette confrontation finale. Cependant, avant de vous lancer à l'assaut, vous devrez construire votre château.

1. Cultivez

Comme auparavant, mettez tous vos villageois au travail immédiatement, tout en multipliant les activités qu'ils exercent afin de récolter toutes les ressources différentes nécessaires au développement de votre communauté. Cliquez sur vos bâtiments, commencez à rechercher les technologies et construisez les bâtiments qu'il vous faut pour atteindre l'âge des châteaux. Ne vous inquiétez pas trop des attaques anglaises sur les tours. Gardez plutôt votre défense concentrée sur les deux entrées de votre ville.

2. Défendez vos terres

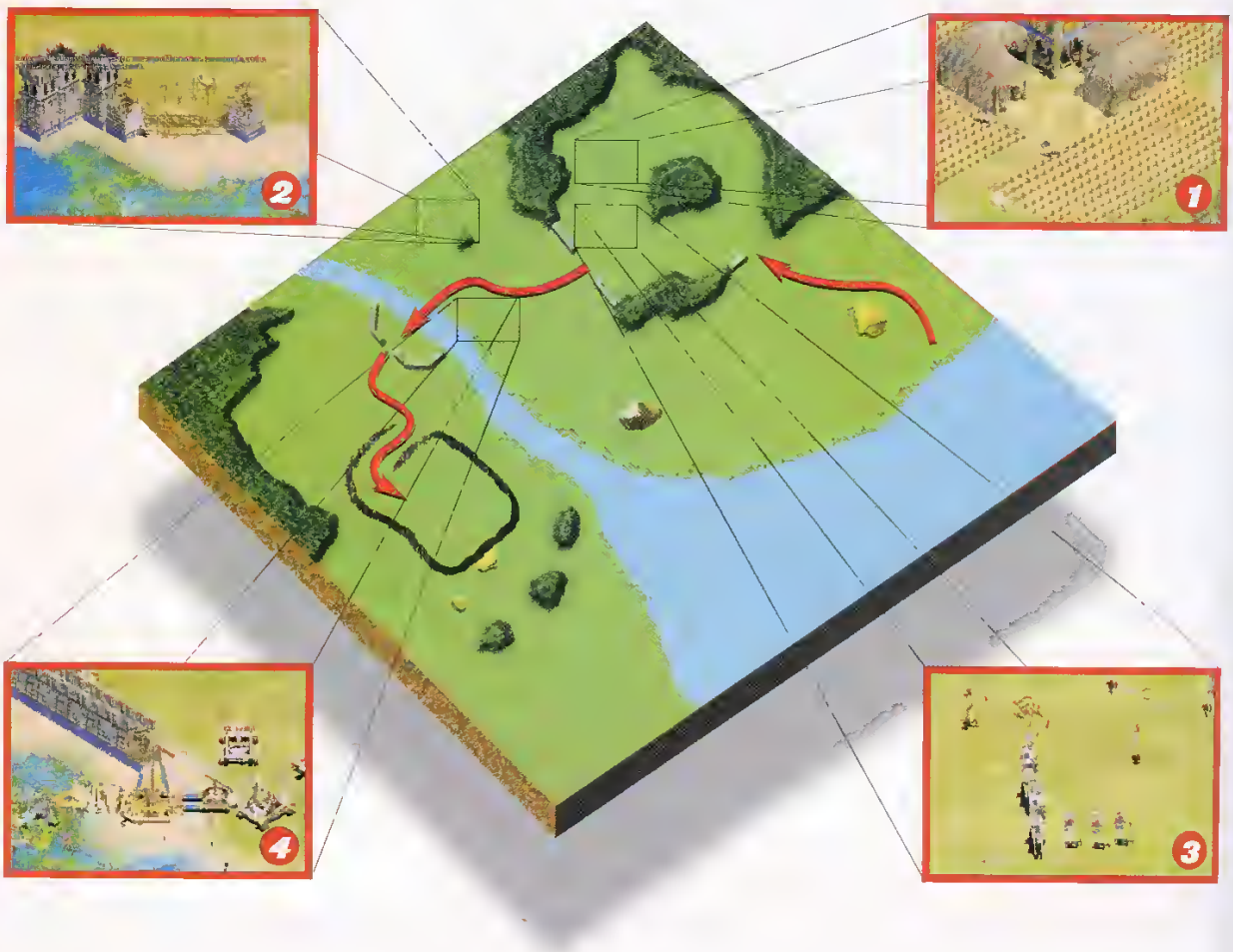
La prochaine étape, dans cette longue bataille, est d'envoyer quelques villageois vers le sud-ouest de votre ville. N'oubliez pas de les faire escorter par des archers afin de les protéger. Après une courte marche vous allez tomber sur une rivière avec une section peu profonde d'eau qui sert de gué et mène sur la zone anglaise. Construisez des murs le long de la côte, ainsi qu'une grille devant la section peu profonde. Le mur n'a pas besoin de couvrir toute la rivière, juste la zone peu profonde.

3. Attaquez les Anglais

Étant enfin débarrassé des Anglais pour quelque temps, vous pouvez maintenant vous concentrer sur la construction de votre ville et la découverte de nouvelles technologies. Pour détruire les Anglais, il vous faudra recourir aux machines de siège. Construisez une fabrique d'armes et commencez à faire quelques catapultes, puis ordonnez-leurs d'aller vers le nord de votre nouveau mur, où elles pourront détruire les béliers ennemis qui s'aventureront chez vous, en attendant que vos troupes soient prêtes.

4. L'arme de siège

Une fois votre armée constituée, il ne vous reste plus qu'à donner l'assaut. Construisez un château et William Wallace et ses hommes débarqueront sur les côtes à l'est. Il y a deux méthodes d'attaques que vous pouvez adopter. Soit utiliser vos armes de siège pour détruire les murs puis lancer vos troupes de chocs pour finir le travail, soit prendre les bateaux de transport de William Wallace pour débarquer vos troupes sur la côte sud. Quelle que soit la méthode d'attaque que vous employez, occupez-vous des bâtiments adjacents avant d'envoyer vos machines de siège contre le château anglais.



+ de 4.000 produits disponibles

Pas de chèque à envoyer, pas de numéro de carte bleue à laisser

JEUX PC

- 1943 EUROPEAN AIR WAR
- 5EME ELEMENT M
- APACHE HAVOC MP
- ARMY MEN 2
- ASTEQUES
- BALDUR'S GATE DE LUXE
- BARKSTONE
- BATTLE OF BRITAIH
- BATTLE ZONE
- BOGGLE
- BRIDGE DIRECT
- BYZANTINE
- CAESAR 3
- CAPITALISM
- CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000
- CHESS MASTER 5000
- CHEVALIERS & CAMELOTS MP
- CIVILIZATION 2
- CLUEDO 2
- COLIN MCRAE RALLY
- COMMANDOS
- CONCORDE F'S
- DAMES ET AUTRES JEUX DE PIONS
- DARK EARTH
- DARK FORCES+REBEL ASSAULT
- DARK RAIH
- DELTA FORCE
- DIABLOSPORTS CAR GT
- DR BREAN LOGIC MANIA
- DRARAN
- DRIVER
- DUHGEON KEEPER 2
- EARTHWORM JIM
- EHCYCLOPEDIE STAR WARS
- EVOLUTIOH
- EXPENDABLE
- F16 MIG 29
- F22 LIGHTHING 2
- FALCON 4.0
- FAUST
- FIGHTING STEEL
- FLIGHT UHLIMITED
- FLY
- GEX 3D
- GO KART RACING
- GOLF PRO DELUXE
- GRAND PRIX MP
- GRIM FANDAHGO MP
- GTA 2
- GUY ROUX MANAGER 1999
- HEAVY GEAR
- HEROES OF MIGHT & MAGIC 3
- HOME WORLD
- INCOMING
- INTERSTATE 76
- JEDI KHIGHT GOLD
- JEU DE TAROT
- K.O
- KING PIH
- KING QUEST 8
- LA MENACE FANTOME
- LEAD and DESTROY UPRISIHG 2
- LEGEND OF FORESIA
- LEGO RACER
- LES MYSTERES DE LOUXOR
- LES VISITEURS
- LORD OF MAGIC
- MADDEN HFL 2000
- MECHWARRIOR 3
- MIG ALLEY
- MIGHT AND MAGIC 6
- MONACO GRAND PRIX 2
- MONKEY1
- MOHOPOLY
- NHL 2000
- NIGHTMARE CREATURE
- HITRO RIDERS
- OMIKRON
- OUTLAWS
- PANDEMONIUM 2
- PANZER GENERAL 3D ASSAULT
- PATIENCES ET REUSSITES
- PAVILLOH HOIR
- PEUGEOT GRAND TOURING
- PIZZA SYNDICAT
- PLANE CRAZY
- PRINCE OF PERSIA 3D
- QUEST FOR GLORY

Chaque semaine, des nouveautés !

3617 CAPS

VIE PRATIQUE

- 1 2 3 MUSIQUE
- 2000 ANS D'HISTOIRE DE FRANCE
- ACTES ET COHTRATS TYPES
- AMEHAGEZ DECOREZ EN 3D
- AND VILLES EH FRANCE
- ARBRE GENEALOGIQUE
- ARCHITECTE 3D 2000
- ARTIST LEFRANC BOURGEOIS
- ATLAS MONDIAL ENCARTA 2000
- CARTES DE FRANCE
- CARTES ROUTIERES DE FRANCE
- CHATEAUX FORTS
- CHATS & FELINS
- CITOYENS DU MONDE
- CODE DE LA ROUTE V2
- CORPS HUMAIN 6.0
- CORSICA DISCOVERY
- COSMOPOLITAN VIRTUAL LOOK
- COSMOS
- DESCARTES
- DIETETIQUE V2
- DJ STATION
- E=M6
- EGYPTE AU LOUVRE
- EGYPTE AU TEMPS DES PHARAONS
- EGYPTE MYSTERIEUSE 2
- ENCARTA 2000
- ENCYCLO LAROUSSE JUNIOR
- ENCYCLO SCIENCES & ESPACE
- ENCYCLOPEDIE DE LA CUISINE
- ENCYCLOPEDIE DE LA SANTE
- ENCYLOPEDIE NACHETTE 2000
- ETATS UHIS VUS DE L'ESPACE
- FEMMES LE LOHG CHEMIN
- FILMOTHEQUE
- GAGNER EN BOURSE
- GESTION DE CAVE
- GIVERNY JARDIN VIRTUEL DE MONET
- GLEHN GOULD
- GRAND LOUVRE 2000
- HISTOIRE DE LA LITTERATURE
- HISTOIRE DE LA MEDECINE
- HOROSCOPE & THEME ASTRAL
- HUBBLE : LES PHOTOS
- INTERIEUR 3D 2000
- ITINERAIRES D'EUROPE
- LA FRANCE VUE DE L'ESPACE
- LA GENEALOGIE
- LA RENAISSANCE
- LE CANADA
- LE LOUVRE : COLLECTIONS 99
- LE SECRET DES COULEURS
- LE SECRET DES MAYAS
- LEONARD DE VINCI LA JOCONDE
- LES CHAMPIGHOHS COMESTIBLES
- LES GRAHDS PEINTRES
- LES VIOLONS
- L'EUROPE VUE DE L'ESPACE
- L'OR BLEU
- MADAME BOVARY
- MASQUES
- MEDIATHEQUE
- MUSIC TECHNO STUDIO 2000 DVD
- MUSICOTHEQUE
- MUSIQUE TECHNO STUDIO XXL
- HET EXPRESS
- PERMIS BATEAU FACILE
- PETIT LAROUSSE
- PHOTO PORTRAIT STUDIO
- PHOTOFINISH 3.0
- REDSHIFT 3
- ROME RENAISSANCE ET BAROQUE
- SECRETS DE L'INTELLIGENCE

+ un vaste choix d'éducatifs

UTILITAIRES

+ de 200 produits !

- 2000 POLICES DE CARACTERES
- 20000 CLIPARTS
- 222 MODELES DE FAX
- 333 APPLI. EXCEL
- 600 LETTRES TYPES
- ACCESS 2000
- ADOBE ACROBAT 4.0
- AUTOROUTE EXPRESS 2000
- BASE DE DONNEES EXPRESS
- BD STUDIO
- BRYCE 4
- CARTE MICHELIN EUROPE
- CARTES DE VISITE
- CENTENNIAL 2000 PRO LITE
- CLIPARTS SUPERPACK
- Cool 3D 2.5
- COREL DRAW 9
- CREEZ VOS PAGES PERSO
- DELRINA FAX PRO 9.0
- DISK CLONE HOME 1.0
- EXECUTIVE LINUX REDHAT
- FILE EXPRESS 6.0
- F-INFO 99
- FIREWORRS 2.0
- HIT MIX
- KIT CALEHDRIERS
- MONEY 99
- MOTIV CV
- MP3 CD STUDIO GRAVEUR
- NORTON ANTIVIRUS 2000
- NORTON SYSTEMWORKS 2000
- OCR EXPRESS
- OUTLOOK 2000
- PERFECT TOOLS
- PHOTO EXPRESS 3.0
- PHOTOSHOP 5.5
- PRINT ARTIST 6
- PRINT GALLERY
- PRINT MASTER 7
- QUICK VIEW PLUS 5.1
- QUICKEN 98
- REUSSIR SOH CV & SA LETTRE DE MOTIVATION
- ROUTE 66 France 99
- SCANWORKS 2
- SEARCH & RESCUE 1.0
- SUPERDRIVERS 4
- TESTEUR AN 2000
- TEXT BRIDGE PRO 9.0
- TOUCHES EXPRESS
- ULTIMATUM 2000
- VIA VOICE EXECUTIVE
- VIRUSCAN 4.0
- WEB ARTIST
- WEB EXPERT 3.0
- WIHPHONE SUITE II
- WORDPERFECT 2000

MATERIEL

3617 CAPS vous propose également un vaste choix de matériel :

- Lecteurs de CD
- Lecteurs DVD
- Graveurs
- Cartes vidéos 3D
- Disques durs
- Modems 56 Kbps
- Cartes sonores
- Mémoires 64 Mo/128 Mo
- Enceintes
- Scanners
- Appareils photos
- Cartes mères
- Imprimantes

1
vous vous connectez par Minitel au 3617 CAPS

2
vous choisissez le(s) produit(s) qui vous intéresse(nt)

3
vous laissez vos coordonnées sur Minitel*

4
vous recevrez le(s) produit(s) chez vous, par la Poste

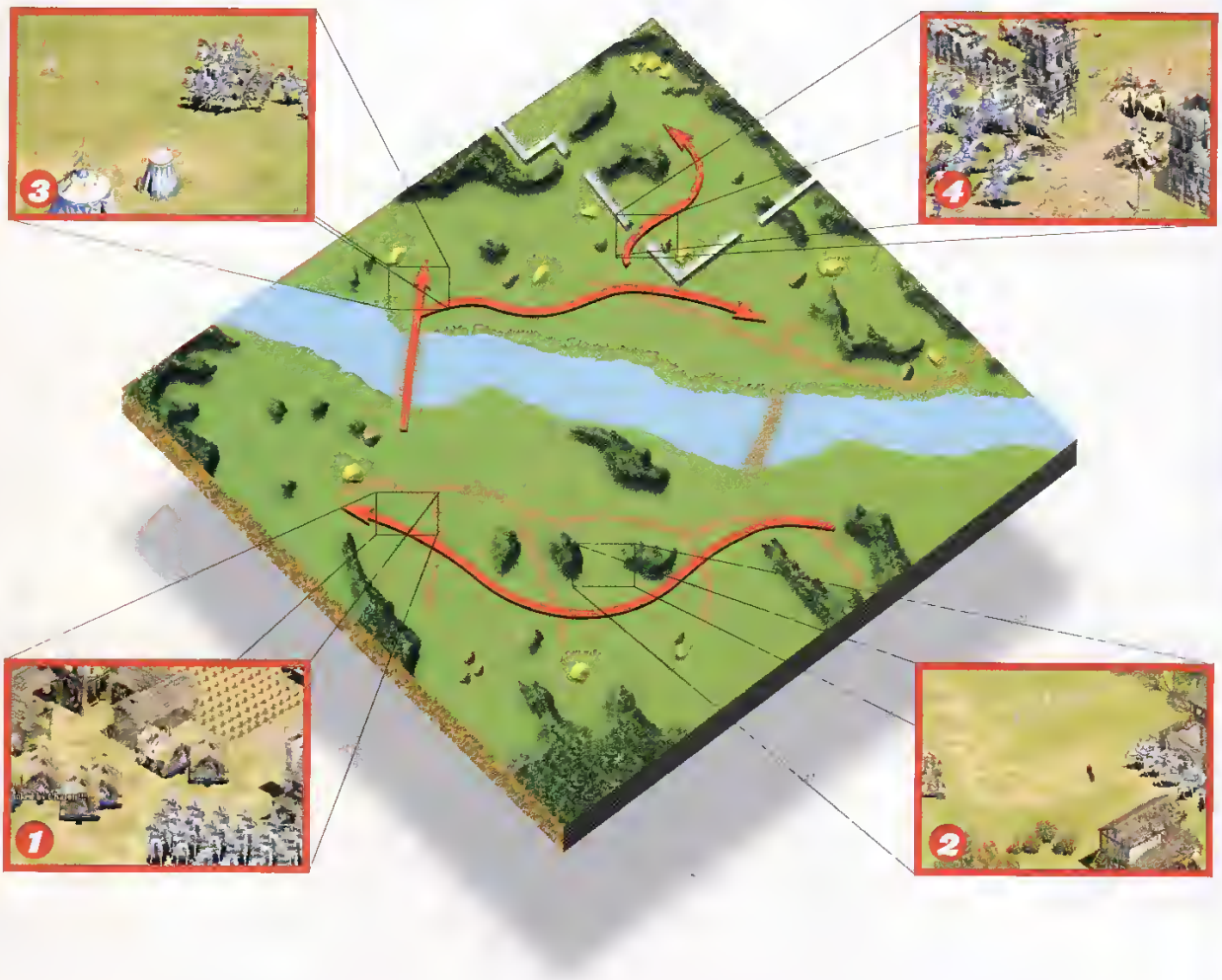
Découvrez également nos rubriques Consoles (Dreamcast, Playstation, Nintendo64 et Gameboy) et un vaste choix de DVD et K7 Vidéo, CD musicaux ...

* Le temps de consultation dépend du produit commandé. Coût d'utilisation du service : 5,57 F/mn. Editeur Passion Informatique - Illustrations non contractuelles - Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les produits présentés reflètent l'offre du 01/10/1999 - 3617 CAPS se réserve le droit de supprimer certains d'entre eux de son catalogue.

© AGAINHA

Jeanne d'Arc Mission 2.4 : l'avènement

Avec l'arrivé d'un nouveau roi, toute la France est unifiée. Mais avant le couronnement du roi, les armées françaises doivent libérer deux villes bloquant le passage jusqu'à Reims avant de libérer cette dernière.



1. Défense initiale

Avant d'entreprendre la libération des trois villes, il vous faut renforcer la ville française qui se trouve à l'ouest. Faites avancer vos troupes vers le sud puis vers l'ouest de façon à éviter le contact avec les troupes anglaises qui occupent la partie sud de la rivière, et éviter ainsi des pertes inutiles. Une fois en ville, ordonnez aux villageois de commencer à récolter les ressources et construisez maisons et bâtiments. Vous pouvez placer vos quelques troupes au point stratégiques afin de parer aux éventuelles attaques.

2. Repoussez les Anglais

Une fois la ville renforcée, construisez une caserne et commencez à produire des unités car vous serez bientôt attaqué par l'est. Pendant ce temps, envoyez un de vos constructeurs aux deux sections d'eau peu profonde menant à votre zone. Construisez des murs et des grilles pour éviter d'autres attaques. Maintenant que vous êtes en sécurité, construisez des étables et une archerie et commencez à faire votre armée ainsi que vos recherches technologiques. Une fois une petite troupe construite, allez attaquer la caserne et les écuries qui se trouvent à l'est de votre ville.

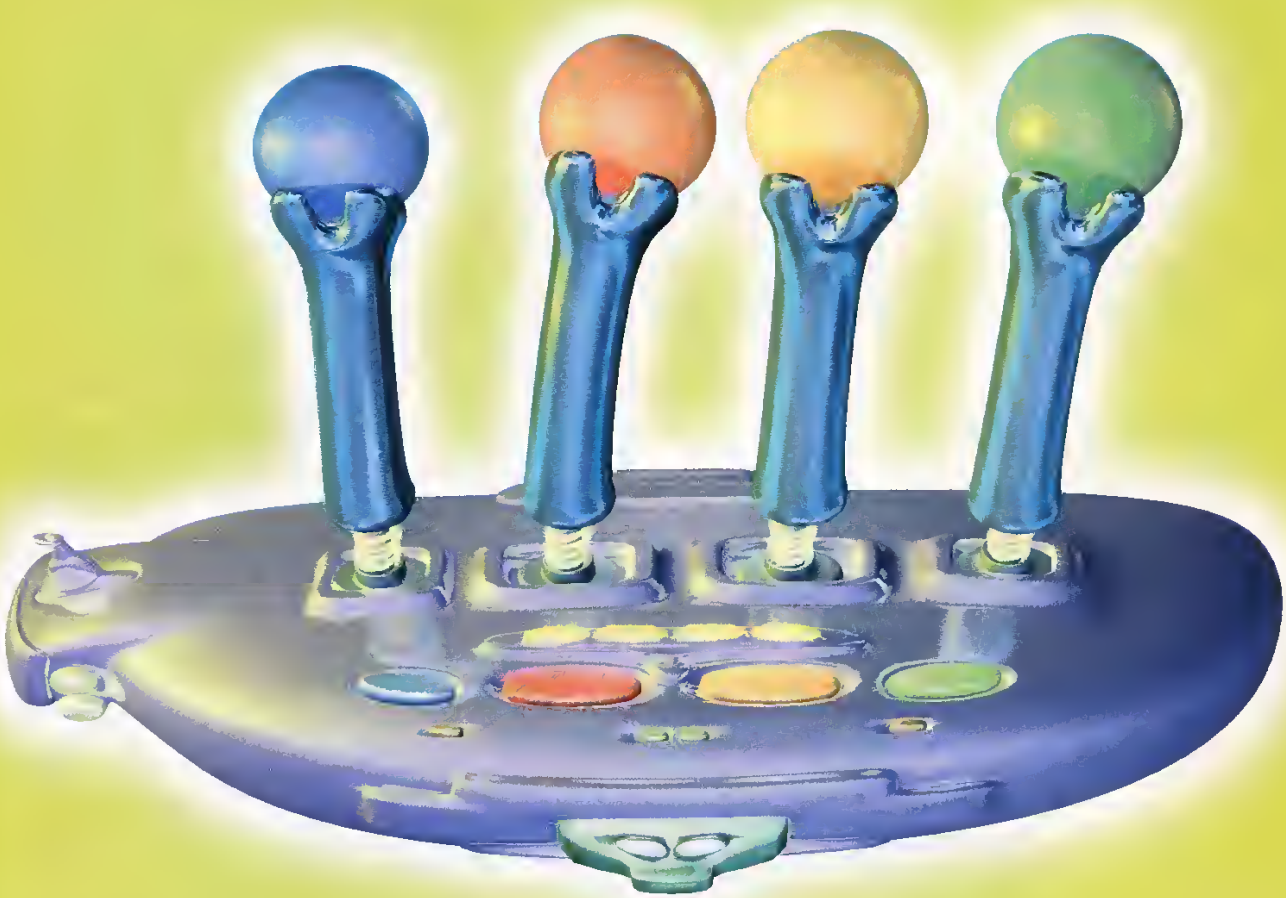
3. La première ville

Vous êtes maintenant tranquille pour construire votre armée en vue de l'assaut final. Construisez environs huit béliers, dix lanceurs de haches et dix unités de cavalerie, puis dirigez-vous vers l'une des deux villes. Ne vous occupez d'aucun bâtiment jusqu'à ce que vous atteigniez le centre ville. Concentrez alors vos attaques dessus jusqu'à ce qu'il soit détruit ce qui aura pour conséquence de faire fuir les troupes anglaises. Pour détruire le centre ville fissa, attaquez-le rapidement avec vos béliers protégés par vos lanceurs d'haches et votre cavalerie.

4. La touche finale

Il ne vous reste plus qu'à prendre le dernier centre ville. Cependant cela ne sera pas si facile que cela puisqu'il vous faudra d'abord faire une percée dans les murs de la cité. Ordonnez à vos béliers de les attaquer, puis envoyez votre cavalerie, dans la brèche, attaquer le centre ville (situé derrière le château). Même si vous subissez des pertes, vous devriez être capable de construire une deuxième vague d'attaquants à l'abri dans vos murs pour finir le travail. Les anglais ne répareront pas leur centre ville ni leurs murs donc vous pouvez les détruire au fur et à mesure.

Oubliez les plaisirs solitaires, à plusieurs c'est meilleur !



A vous de jouer

Arene.com vous propose ***gratuitement*** de jouer en réseau aux meilleurs jeux vidéo du moment. Facile d'accès, vous pourrez en 2 minutes entrer en compétition avec les meilleurs joueurs de la planète et profiter des derniers tuyaux et astuces. ***Bienvenue dans l'arene...***

www.arene.com

le net plus ultra des serveurs de jeux

Jeanne d'Arc Mission 2.5 : le siège de Paris

Une fois le roi sur le trône, l'armée de Jeanne marche maintenant sur Paris. Les Français attendent des renforts mais ils sont situés de l'autre côté de la ville. C'est maintenant à l'armée de Jeanne d'Arc de bouter l'Anglais et de reprendre la ville.

1. Détruisez le mur

Formez quatre unités distinctes avec vos troupes et ordonnez-leurs de n'attaquer que les unités à portée.
Vous devriez avoir une unité de lanciers, une d'arbalétriers, une de canonniers et une de cavalerie comprenant Jeanne d'Arc elle-même (vous n'aurez pas besoin des deux trébuchets pour l'instant). Marchez vers l'est, en suivant les murs.
Une fois rendu au milieu du mur nord-est, ordonnez à vos canonniers de tirer dessus afin de créer quelques brèches. Cela aura pour conséquence d'alerter quelques unités ennemies dont vos arbalétriers se chargeront.

2. Sauvez les réfugiés

Une fois la section du mur détruite, envoyez vos arbalétriers à l'intérieur et dirigez-vous à travers les rues de la ville vers le pont traversant la rivière (vous ne devriez pas rencontrer d'opposition sur le chemin).
Une fois que vous aurez atteint la rivière, vous remarquerez que les renforts du roi se font attendre. Suivez la rivière vers l'ouest afin de localiser les villageois réfugiés qui rallieront votre cause. Retournez à la côte est de la rivière puis faites retraite vers le sud de la ville, cela vous évitera de vous faire attaquer par le galion anglais lors de la traversée du pont.

3. Trouvez les Parisiens

Coulez le galion avec vos canonniers. Envoyez le reste de vos unités en renfort de vos arbalétriers (y compris les réfugiés), puis ordonnez à vos lanciers de traverser la rivière et de s'occuper de la catapulte qui se trouve de l'autre côté. Une fois celle-ci détruite, continuez vers le nord-est où vous trouverez un autre groupe de parisiens près à vous suivre. Attaquez les archers qui gardent le mur nord de la ville grâce à vos nouvelles unités, puis faites-les attendre le reste de vos troupes.
Ramenez toutes vos unités restantes et détruisez le mur grâce à vos canonniers.

4. La diversion

Maintenant que vous avez traversé Paris, faites deux formations : une contenant Jeanne d'Arc et les réfugiés et l'autre contenant tout le reste de vos troupes. Suivez le chemin vers le sud-est avec vos formations, puis, lorsque le chemin bifurquera vers le nord, envoyez votre force d'attaque principale qui rencontrera une puissante troupe anglaise.
Pendant que vos troupes sont occupées avec l'ennemi, ordonnez à la formation de Jeanne de traverser la bataille et de rentrer par les grilles dans la ville française. Avancez jusqu'au carré marqué par les drapeaux blancs pour compléter ce niveau.

PC FUN

PRENEZ VOS LOISIRS AU SÉRIEUX...

Toute l'actualité du hardware, de la création et des loisirs pour PC

- Un grand dossier sur toutes les nouveautés de l'année 2000
- En test, les nouvelles cartes son Créative
- Jeu : les combats dans l'espace

En CADEAU : 2 JEUX COMPLETS
"UPRISING" : Action et stratégie en 3D aux commandes d'un tank futuriste...
"WING COMMANDER" SECRET OPS
un épisode inédit de cette célèbre épopée spatiale

N°57 en kiosque le 10 décembre !

Pour recevoir PC FUN N°56 directement chez vous :
Remplissez et retournez-nous ce coupon à l'adresse suivante :
Pressimage - Service commande anciens numéros - 2 impasse Boudeville
BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1 - Tél. : 05-61-43-44-66 - Fax. : 05-61-43-49-69

Magazine	Qté	Prix Unitaire	Port	Total
Fun56		42 F	10 F	

B129

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Tél .....
Code Postal ..... Ville .....
Je regle par ❑ cheque a l'ordre de Pressimage
❑ carte bancaire n° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑
expire fin ../..
Date et signature ../../1999

Prix identiques pour la France et l'étranger !

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU 48H CHRONO EN
04.73.60.00.18
WWW.CENTURY-SOFT.COM
FAX 04.73.60.00.17

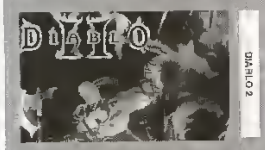
nouveautés à paraître

1942 SPIRIT OF SPEED vf	329
AGE OF EMPIRE 2 vf	335
AGE OF WONDERS vf	335
BATTLE ZONE 2 vf	289
CANAL + FOOTBALL 2000 vf	289
CLOSE COMBAT IV vf	325
CODENAME EAGLE vf	335
DAIKATANA vf	335
DIABLO 2	TEL
EAST FRONT 2	335
EXCESSIVE SPEED vf	249
FIFA 2000 vf	335
FLANKERS 2.0	325
FLIGHT SIMULATOR 2000 vf	399
FLIGHT UNLIMITED 3	335
FOOTBALL MANAGER 2000 vf	289
FREESPACE 2 vf	319
GABRIEL KNIGHT 3 vf	329
GRAND PRIX WORLD vf	289
GUERILLA jd alliance 2 vf	329
HALFLIFE Oppusing force vf	199
INDIANA JS machine infernal	335
LA POUE DU TEMPS vf	329
LES 24H DU MANS vf	279
LES FOURMIS vf	
LINKS LS 2000	329
MONOPOLY 2 vf	289
NATIONS WW2 FIGHTERS vf	329
NBA 2000 vf	335
NOCTURNE vf	335
OPERATIONAL ART OF WAR 2	335
PANZER ELITE vf	329
PHARAON vf	329
PHOENIX	249
PLAYMOBIL HYPE time quest vf	289
POLICE QUEST SWAT 3 vf	329
PRO PINBALL Fantastic journe	245
QUAKE 3	329
RALLY CHAMPIONSHIP 2000 vf	335
REVENANT vf	335
SEGA RALLY 2 vf	315
SEPTERRA CORE	329
SEVEN KINGDOMS 2 vf	329
SHADOW COMPAGNY vf	329
SILENT HUNTER 2	329
SOLDIERS OF FORTUNE	289
STAR UP vf	329
SUPRÊME SNOWBOARDING vf	279
SYSTEM SHOCK 2 vf	335
THE LONGUEST JOURNEY vf	329
THEME PARK WORLD vf	335
TOMB RAIDER 4 vf	335
TONIC TROUBLE vf	289
UEFA MANAGER 2000 vf	279
ULTIMA ASCENSION vf	335
ULTIMA ONLINE SECOND AGE	199
UNREAL TOURNAMENT vf	329
URBAN CHAOS vf	335
X BEYOND THE FRONTIER	289

101 AIRBORNE JUIN 44 vf	199
ABOMINATION vf	335
AGE OF EMPIRES GOLD vf	199
ALIEN VS PREDATOR vf	319
ANNO 1602 vf	249
ARMORED FIST 3 nf	289
ARMY MEN 2 vf	289
ATLANTIS 2 vf	335
BALDUR S GATE DELUXE vf	379
BATTLE OF BRITAIN vf	329
BLACKSTONE CHRONICLES vf	199
BRAVEHEART vf	329
C&C TIBERIAN SUN vf	349
CAESAR 3 vf	199
CARMAGEDDON 2 vf	319
CASTROL HONDA 2000 vf	289
CHESS MASTER 6000 vf	289
CIV 2 TEST OF TIME vf	289
CIVILIZATION call to power vf	199
COMMANDOS 1 + 2 vf	289
CORSAIRS vf	279
CROISADES 2000 vf	319
DARK PROJECT la guilde vf	199
DARKSTONE vf	335
DEFIANCE I WAR 2 vf	195
DELTA FORCE vf	329
DIABLO + HELLFIRE nf	169
DISCWORLD NOIR vf	335
DRACULA RESURRECTION vf	319

DRAKAN vf	325
DRIVER vf	325
DUNGEON KEEPER 2 vf	329
EPISODE 1 menace fantome	299
EPISODE 1 racer vf	299
EUROPEAN AIR WAR vf	199
EXTREME BIKER Tasronteras vf	245
FALCON 4 vf	199
FIGHTER SQUADRON vf	319
FIGHTING STEEL nf	335
FLEET COMMAND vf	329
FLY vf	349
FORCE 21 vf	289
FRONT DE L OUEST nf	319
GP 500 vf	329
GRIM FANDANGO vf	199
GRAND THEFT AUTO vf	169
GRAND THEFT AUTO +London	289
GTA LONDON	169
GTA 2 vf	329
GUY ROUX MANAGER 99 vf	289
HALFLIFE vf	265
HEAVY GEAR 2 nf	329
HEROES MIGHT & MAGIC 3 vf	335
HIDDEN & DANGEROUS vf	325
HOMEWORLD vf	319
IMPERIALISME 2 vf	199
INTER FOOTBALL 2000 vf	239
JEDI KNIGHT GOLD vf	199
KINGPIN vf	329
L AMERZOINE vf	249
L ENTRAINEUR 3 vf	319
LEGENDS OF FORESIA vf	269
LULLA VIRTUAL BABE	169
MACHINES vf	249
MAX 2 vf	199
MECH WARRIOR 3 vf	285
MIDTOWN MADNESS vf	289
MIG ALLEY vf	329
MIGHT AND MAGIC VII vf	335
MONACO GRAND PRIX R2 vf	199
MONKEY ISLAND 1+2+3 vf	199
NEED FOR SPEED 4 vf	329
NHL 2000 vf	335
Official formula 1 racing vf	319
OPERATION PANZER vf	199
OUTCAST vf	335
PANZER COMMANDER vf	249
PANZER GENERAL 3D vf	329
PAVILLON NOIR vf	329
PEOPLE GENERAL vf	199
PIZZA SYNDICATE vf	289
PRINCE OF PERSIA 3D vf	325
PRO PINBALL USA +timeshock	195
QUEST FOR GLORY V vf	289
RAILROAD TYCOON 2 vf	325
RAILROAD TYCOON 2 scen vf	149
RAINBOW 6 + scenario vf	299
RAVE E JAY 2 vf	239
RAYMAN 2 vf	329
RE VOLT vf	279
RED GUARD vf	289
REQUIEM nf	329
RESIDENT EVIL 2 vf	289
ROGUE SPEAR vf	329
ROGUE SQUADRON vf	199
ROLLCAGE vf	199
ROLLER COASTER TYCOON vf	289
SANITARIUM vf	199
SETTLERS 3 vf	199
SETTLERS 3 MISSIONS vf	149
SHADOWMAN vf	329
SILVER vf	289
SIM CITY 3000 vf	329
SIN WAGES OF SIN	199
SORTILEGES vf (rage magie 2)	289
SOUL REAVER vf (legacy kain)	335
STARCRAFT vf	269
STARCRAFT BROODWARS vf	195
STARFLEET COMMAND vf	335
STARSIEGE vf	289
SPORTS CAR GT vf	319
TELEFOOT MANAGER vf	289
THE NOMAD SOUL vf	335
TOMB RAIDER 3 vf	289
TOTAL KINGDOMS vf	319
TRICKSTYLE vf	319
WARGAMERS 1813Napoleon	329
WARZONE 2100 vf	335
WORLD WAR 2 FIGHTERS vf	335
WORMS 3 ARMAGEDDON vf	289

Prix susceptibles de changer sans préavis - disponibilité non garantie - nous contacter pour disponibilité



CD PROMO

99 F

129 F

149 F

CD CHARME

ANTE FUTURA vf (2 CD)	279
ASIE INTERDITE vf	199
BEST OF ASIA CARRERA vf	249
BEST OF CHASEY LAIN vf	249
BEST OF JENNA JAMESON vf	249
DIVA X REBECCA vf	249
EXHIBITIONS 1999 de JB ROOT vf	249
FOVEA vf	249
LE JEU DE L OIE vf	189
LOLOS DE LYDIA vf	189
PAMELA ANDERSON interactif	220
SPECIAL ASIE X (2 CD) vf	249
SPECIAL HOT GIRLS (2 CD) vf	249
VIRTUAL sex with tarrah	299

ACCESSOIRES

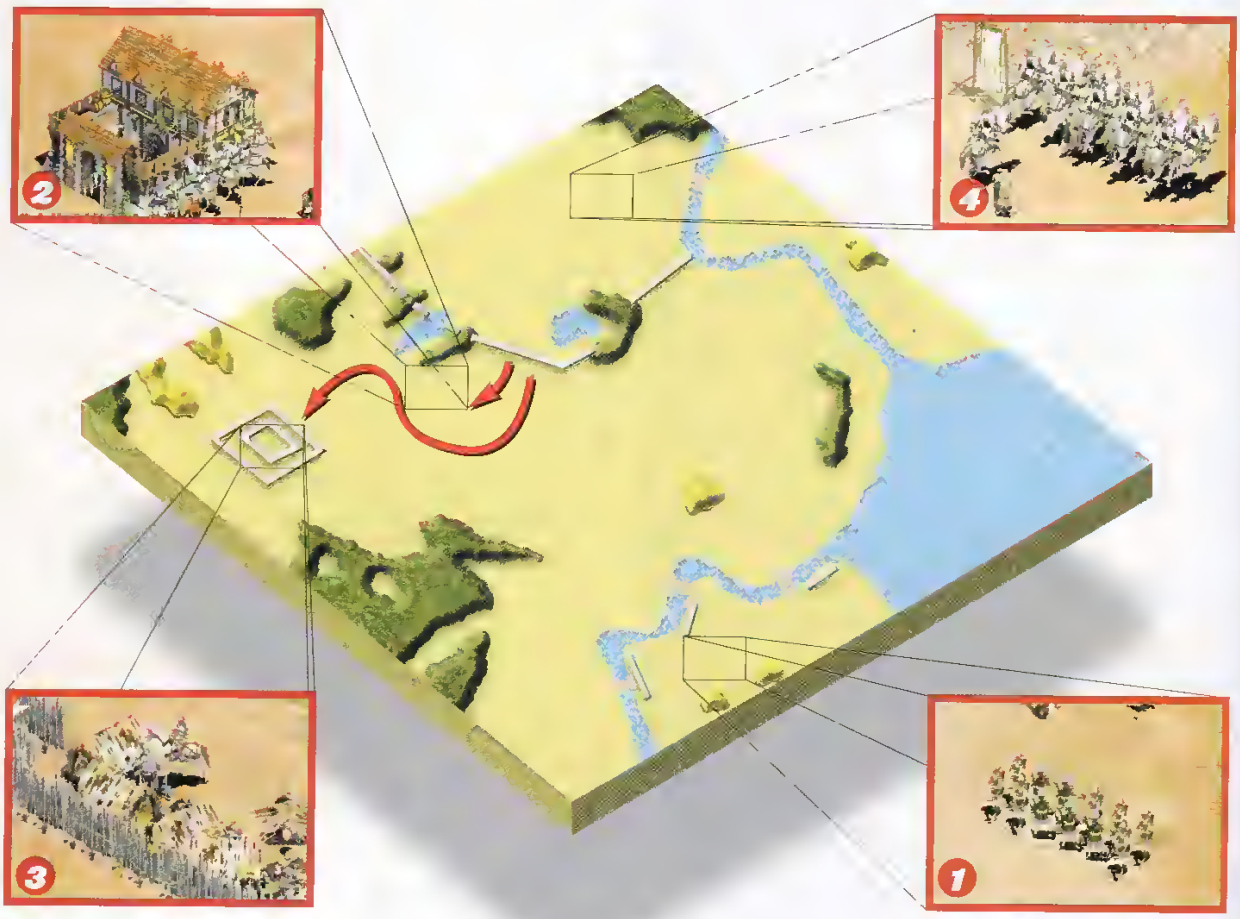
3D PROPHET GeFORCE 2s6 32 mo	2190
MAXI GAMER XENTOR 32 TNT2 ultra 32m	1490
MAXI GAMER COUGAR TNT2 M64 32 m	890
MAXI GAMER PHOENIX 2 TNT vanta 8mb	590
MAXI SOUND FORTISSIMO carte son PCI	390
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 6b	280
MICROSOFT SIDEWINDER game pad PRO	340
SIDEWINDER FREESTYLE PRO + jeux	490
SIDEWINDER DUAL STRIKE + jeux	440
SIDEWINDER force feedback pro* + jeux	950
SIDEWINDER force feedback wheel * + jeux	1250
GRAVEUR MAXI CD-R 4X8X +carte SCSI3*	1950

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM ..... TITRES ..... PRIX .....
PRENOM.. .....
ADRESSE.. .....
....
CP .. TEL ..... Frais de port ☞ ❑NORMAL 25F
VILLE ..... ❑COLISSIMO 32F garantie 48h
TYPE DE MACHINE .... .. ❑CONTRE REMBOURSEMENT 75F
❑ CHEQUE ❑ certifie être majeur pour CD charme ❑ CD-ROM TOTAL A PAYER
❑ CARTE BLEUE date d'expiration ❑ * Materiel 60F 48H
No..... Signature
G4 129

Saladin Mission 3.3 : les cornes d'Hattin

L'armée britannique a en sa possession une relique sacrée : la Vraie Croix. Si vous pouviez la capturer cela porterait un coup décisif à vos adversaires.



1. Construisez votre armée

Commencez immédiatement par produire des villageois supplémentaires et mettez-les au travail. Vous trouverez beaucoup d'or et de bois, mais les rivières ne contiennent pas beaucoup de poissons, et il vous faudra donc vous concentrer sur la construction de fermes pour subvenir à la majorité de vos besoins en nourriture. Souvenez-vous que vous pouvez toujours échanger de la nourriture au marché. Au début de la mission, restez là où vous êtes jusqu'à avoir construit assez de troupes pour passer à l'offensive.

2. Attaquez !

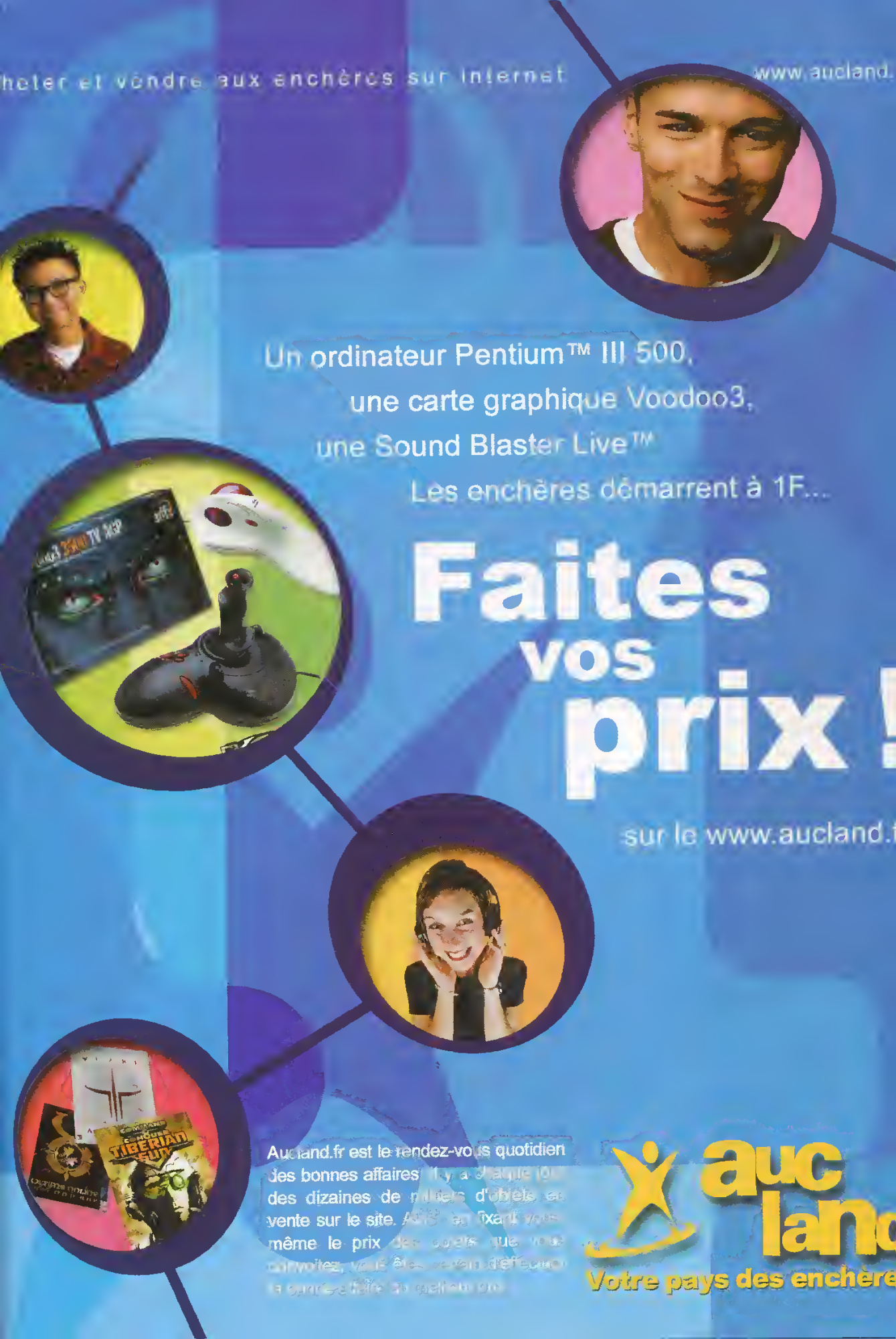
Disposez des catapultes le long des murs de votre camp et les attaques ennemies ne seront plus un problème. Pendant ce temps, construisez un monastère car il vous faudra un moine pour prendre la relique. Construisez plusieurs béliers et des unités mixtes d'archers et de cavalerie. Le temps que vous obteniez ceci, vos murs de bois auront cédé devant l'adversité. Sortez de votre camp, dirigez-vous vers le campement au sud-ouest et attaquez. Si vous détruisez d'abord les moyens de produire des troupes, le reste de la ville tombera rapidement.

3. Détruisez les murs

Produisez des lanceurs de javelots et des arbalétriers, puis mettez-les dans de larges formations et placez-les derrière une section de mur qui a été détruite et ordonnez-leurs de n'attaquer que les ennemis qui sont à portée de façon à ce qu'ils restent en place. Une fois ceci fait, réparez vos autres murs. Maintenant les troupes ennemies ne pourront attaquer votre base qu'en file indienne, permettant à vos archers et lanceurs de javelots de les détruire avant même qu'ils ne réagissent. Une fois votre ville en sécurité, construisez d'autres béliers et dirigez-les vers le sud-ouest.

4. Ramenez la relique

Ordonnez à vos béliers de détruire les deux murs qui entourent la relique puis envoyez un moine accompagné de plusieurs chevaliers dans le camp. Ayant distrait l'attention de l'ennemi par d'autres escarmouches, il vous sera relativement facile de pénétrer dans le camp où se trouve la relique. Il y a plusieurs moines et chevaliers qui la gardent mais vous devriez facilement les vaincre. Une fois la zone dégagée, prenez la relique et retournez dans la zone avec les drapeaux de votre ville pour finir la mission.



heter et vendre aux enchères sur Internet
www.aucland.
Un ordinateur Pentium™ III 500,
une carte graphique Voodoo3,
une Sound Blaster Live™
Les enchères démarrent à 1F...
Faites
vos
prix !
sur le www.aucland.f
Aucland.fr est le rendez-vous quotidien des bonnes affaires. Il y a chaque jour des dizaines de milliers d'objets en vente sur le site. Ainsi, en fixant vous-même le prix des objets que vous convoitez, vous êtes certain d'effectuer la bonne affaire au meilleur prix.
auc
land
Votre pays des enchère

Saladin Mission 3.5 : Jihad

Avec les croisés repoussés dans les trois dernières villes, la guerre est presque gagnée. Mais, avant de pouvoir clamer victoire, vous devez détruire au moins deux de ces forteresses, ce qui ne sera pas une tâche facile vu leurs fortifications.

1. Bâtissez vos forces

Au début du jeu, vous serez en sécurité derrière les murs de votre ville. Mettez vos villageois au travail et construisez trois ou quatre autres bateaux de pêcheurs car la plupart de votre nourriture proviendra de la mer dans ce niveau. Ordonnez à vos villageois de construire un camp de mineur et de bûcherons en dehors de votre ville (au nord) et commencez à récolter les ressources. Ensuite, construisez plusieurs unités diversifiées et amenez-les à l'extérieur juste devant vos deux grilles, afin qu'elles puissent défendre votre ville pendant que vous vous développez.

2. Défense maritime

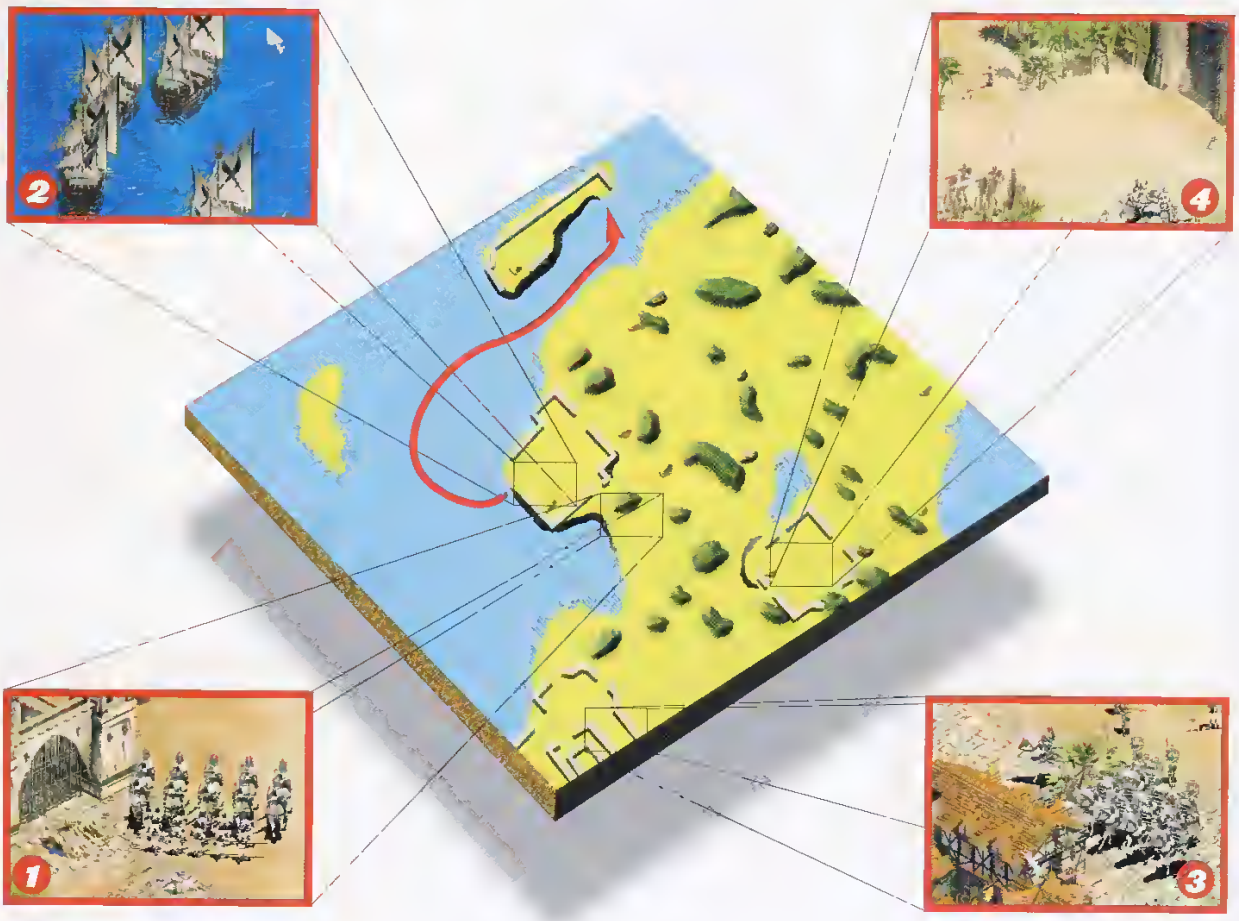
Il est important de construire des unités navales, puisque vous serez fréquemment attaqué par voie maritime. Vous avez juste besoin de construire assez de bateaux pour vous défendre correctement. Si vous décidez de prendre la cité de Tyr alors vous devrez construire de nombreux galions ainsi que des transporteurs afin de faire débarquer vos troupes. Cependant, un assaut exclusivement maritime peut être risqué : si vos transporteurs sont coulés, vous perdrez les troupes qui étaient embarquées. Pour éviter cela, faites un assaut de diversion avant de faire débarquer votre force principale.

3. Attaquez la ville

La première ville à prendre doit être Asealon. Construisez une énorme armée composée d'unités diversifiées, puis faites-les attendre en dehors de votre ville. Construisez ensuite plusieurs machines de siège, formez un deuxième bataillon avec et envoyez-les rejoindre vos troupes dehors. Ordonnez à vos machines de sièges de détruire les tours qui gardent les grilles d'Asealon, puis les grilles elles-mêmes, ce qui fera sortir tous les croisés de la ville. Attaquez-les avec vos autres unités. Une fois les troupes détruites, la ville ne sera pas bien difficile à balayer.

4. Dévastez le château

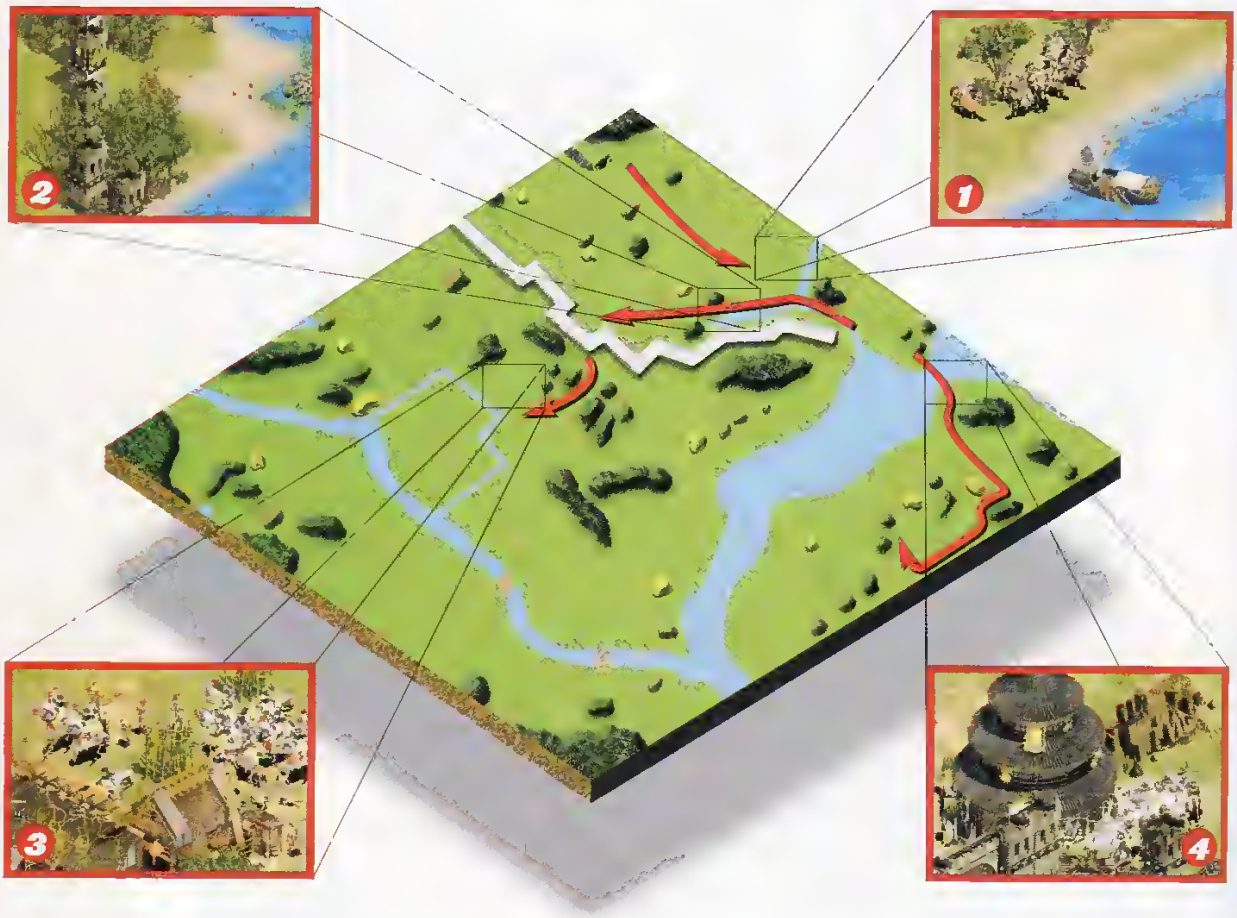
Une fois la ville d'Asealon détruite, faites revenir vos unités dans votre ville et créez des rentorts. Si vous n'avez pas assez de ressources, utilisez vos prêtres pour soigner vos unités. Une fois revenu à votre potentiel maximum, envoyez vos deux bataillons attaquer Tiberis. Utilisez la même tactique qu'auparavant et utilisez vos troupes diversifiées en support. Vous découvrirez qu'il y a plusieurs châteaux à prendre avant de gagner. Assurez-vous aussi de détruire tous les villages que vous traversez car sinon ils rebâtiront ce que vous avez détruit.



RADIO LIBRE
DiFool
21h-0h
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
3615 SKYROCK (2,23 F/mn)
www.skyrock.com

Genghis Khan Mission 4.3 : en Chine

Après avoir été roulé par la Chine, Genghis Khan a décidé que vous deviez faire un exemple. La Grande Muraille se trouve sur votre passage, et la Chine est unie contre vous : les choses ne sont pas au beau fixe !



1. Trouvez votre bateau

Au début, vous n'avez accès qu'à un nombre limité de guerriers mais pas aux villageois. Dirigez-vous vers le nord-est où vous trouverez une rivière. Suivez-la et vous découvrirez un bateau de transport. Embarquez vos troupes et débarquez de l'autre côté. À l'est, vous trouverez un village. Entrez dedans et détruisez les archers pour prendre le village. Maintenant que vous avez des villageois, mettez-les au travail. Il y a de nombreuses ressources de l'autre côté de la rivière donc il peut être judicieux d'envoyer des villageois là-bas et de construire un camp de bûcherons et de mineurs.

2. Attaquez les portes

Une fois établi, commencez par produire des unités diversifiées, plusieurs machines de siège et des arbalétriers, puis dirigez-vous vers les grilles menant à la grande muraille (au sud-ouest de votre ville). Utilisez vos machines de siège afin de détruire la tour gardant la grille, puis faites avancer vos arbalétriers. Attaquez la grille avec vos machines de siège, et laminez les unités qui vous attaqueront grâce à vos arbalétriers. Une fois à l'intérieur, suivez le mur jusqu'aux grilles de l'autre côté et répétez le processus.

3. Attaquez les villages

Une fois que vous avez fait une brèche dans la Grande Muraille, vous pourrez facilement lancer vos assauts avec vos hordes mongoles. Passez la Muraille avec un bataillon de lanciers et de cavalerie et attaquez le village au sud. Cette ville sera facile à détruire avec vos machines de sièges car ses constructions sont éparpillées. Une fois de plus, assurez-vous que vos arbalétriers couvrent vos autres troupes. Détruisez tous les villageois afin qu'ils ne puissent pas se mettre à reconstruire une fois que vous avez le dos tourné.

4. Détruisez la Merveille

Peu de temps après, vous remarquerez que la ville de Jin a construit une merveille. Si vous ne la détruisez pas vite, vous perdrez la mission. Commencez à produire plusieurs bateaux de transport, puis embarquez vos troupes dessus. Construisez ensuite des béliers et embarquez-les sur le dernier bateau. Dirigez-vous par voie maritime vers l'est et débarquez. Utilisez vos troupes pour balayer les chevaliers qui se trouvent près de la merveille, puis envoyez vos béliers. Détruisez les murs la protégeant puis elle-même.

L'OFFRE PARTENAIRE

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

Du 25 novembre au 30 décembre 99, faites-vous REMBOURSER* ce Gen4 PC par le magasin SCORE GAMES

Liste des magasins en pages 176-177
ou sur le 3615 SCOREGAMES

* Pour 300 francs d'achats, sur présentation du coupon ci-dessous.

COUPON GEN4 PC N°129

-28 FF

Bon pour 28 francs de réduction sur tout achat supérieur à 300 FF

Valable du 25/11/99 au 30/12/99

Genghis Khan Mission 4.5 : la promesse

Une fois la Chine détruite, il ne reste plus que l'Europe en travers de votre route. Frayez-vous un chemin au travers des terres ennemies et vainquez les forces polonaises, allemandes et bohémiennes.

1. Défense initiale

Vous devrez construire votre ville aussi vite que possible. Construisez d'abord des maisons afin d'avoir accès à plus de villageois, puis construisez les autres bâtiments. Une fois le monastère construit, envoyez un moine dans le coin nord-est de la carte où vous trouverez une relique. Récoltez le plus de pierres possible car il vous faudra construire trois châteaux ainsi que des murs pour les défendre. Commencez à produire vos troupes puis dirigez-vous vers le sud-est où vous découvrirez les zones (signalées par un drapeau) où il vous faudra construire vos châteaux.

2. Attaquez la tour

Suivez le chemin qui serpente avec votre armée jusqu'à apercevoir la tour de garde entourée de murs, qui sera votre première cible. Faites avancer une troupe d'archers tout en restant hors de porté des tirs de la tour, puis utilisez vos catapultes pour détruire la tour. Vos archers s'occuperont des troupes qui en veulent à vos catapultes. Une fois la tour détruite, marchez vers le nord-est et vous verrez un château. Vous devrez aussi le raser avant de pouvoir vous installer ici. Une fois la zone dégagée, ramenez des villageois et commencez à construire vos châteaux.

3. Construisez vos châteaux

Il vous faut maintenant défendre la zone. Les ennemis ne vous attaqueront pas tant que vous n'aurez pas construit le troisième château alors faites durer ce moment. Construisez plutôt des murs, le long de la zone avec des drapeaux, avec des grilles afin de pouvoir faire sortir vos troupes. Construisez des catapultes et alignez-les autours de vos murs. L'attaque principale va venir de l'ouest : c'est là où vous devrez avoir la plus grande concentration de troupes. Construisez ensuite des arbalétriers que vous utiliserez en support derrière les catapultes, puis construisez de la cavalerie.

4. Défense principale

Maintenant que vous êtes prêt, construisez votre dernier château et attendez. L'armée qui va vous attaquer sera énorme et composée de machines de siège ainsi que d'un mélange de cavalerie et d'infanterie, cependant, grâce à vos murs vous vous en chargerez assez facilement. Une fois la plupart de vos ennemis tués, envoyez la cavalerie finir les survivants. L'attaque à l'est sera assez faible, et quelques catapultes devraient suffire. Une fois l'attaque repoussée, il ne vous reste plus qu'à attaquer les trois châteaux ennemis et capturer leurs drapeaux.

Boulanger
vous propose

249 FRS

CD STOMPER PRO

- Le kit de personnalisation de vos CD-Rom. Vous permet de créer des étiquettes et des jaquettes de qualité professionnelle en quelques minutes.

139 FRS
RECHARGE 100 ÉTIQUETTES POUR CD-ROM

119 FRS
RECHARGE 50 JAQUETTES POUR BOITIER

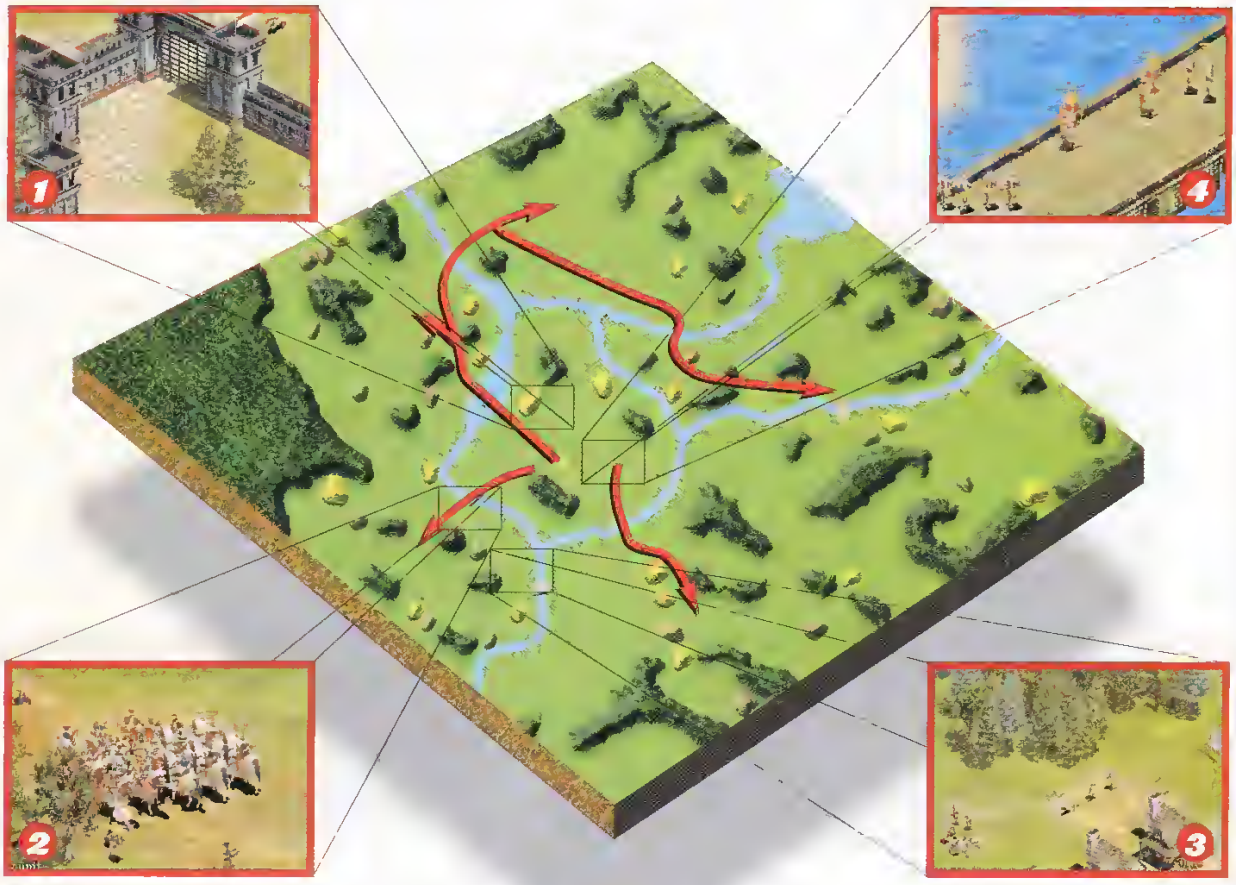
199 FRS
RECHARGE 40 ÉTIQUETTES PAPIER GLACÉ POUR CD-ROM

AMIENS · AUBAGNE · AULNAY-SOUS-BOIS · AVIGNON LE PONTET · BETHUNE · BORDEAUX LE LAC · BORDEAUX MERIGNAC · BOULOGNE S MARTIN · CAEN · CALAIS · CAMBRAI · DOUAI · DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE · ENGLOS · FONTENAY-SOUS-BOIS · GRENOBLE ECHIROLLES GRENOBLE ST EGREVE · LA ROCHE SUR YON · LEERS · LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN · LE MANS · LENS VENDIN-LE-VIEIL · LOGNES · LYON LIMONEST · LYON ST PRIEST · MANTES BUCHELAY · MASSY · MELUN CESSON ·MONTIGNY LES CORMEILLES · NANTES ATLANTIS · NANTES PARIDIS · NANTES REZE · NIMES · NOYELLES-GODAULT · ORLEANS · PAU · PLAISIR · PLAN DE CAMPAGNE· ROANNE · RONCO · S BRIEUC · ST EMILION LIBOURNE · TOULOUSE PORTET S/GARONNE · VALENCIENNES PETITE-FORÊT · VANNES PLOEREN · VILLENEUVE D'ASCQ · VITROLLES

Boulanger

Barbe Rousse Mission 5.1 : le Saint empire romain

Le désir de Barbe Rousse de redéfinir le Saint empire romain gagne en importance au fur et à mesure de son gain de puissance. Cependant, avant qu'il ne commence son glorieux empire, il doit d'abord mettre la main sur les reliques sacrées que son peuple attend.



1. Défendez votre ville

Au début de la mission, travaillez sur l'aspect défensif de votre ville. Vous verrez que vous êtes assez ouvert aux attaques. Une fois que vous avez assez de villageois pour récolter les ressources, utilisez-en quelques-uns pour construire des murs en bois ou en pierre pour éviter que les ennemis ne viennent vous attaquer. Une fois les murs en place, vous serez relativement tranquille pour développer votre technologie et construire une force militaire avant de vous aventurer à la recherche des reliques.

2. Attaquez votre ennemi

Une fois votre armée prête, quittez votre ville et partez à l'exploration. La direction que vous prenez n'a pas d'importance puisque vous êtes entouré par les camps ennemis. Prenez de nombreuses machines de siège avec vous ainsi que des moines pour soigner vos unités et récolter les reliques. Quand vous arriverez à la première ville, utilisez vos machines de siège pour détruire les structures défensives comme les tours de gardes, puis envoyez votre cavalerie et votre infanterie finir les gardes et les villageois. Une fois la ville sous contrôle, localisez le monastère et détruisez-le.

3. Détruisez l'église

Quand vous détruisez un monastère, une relique apparaît parmi les décombres. Il vous faudra alors utiliser un moine afin de la prendre. Sélectionnez un moine puis envoyez-le chercher la relique. Cliquez sur la relique pour que le moine s'en empare, puis renvoyez-le dans le monastère de votre ville afin d'entreposer votre découverte et d'avancer sur le chemin de la victoire. Il est à noter que certains monastères contiennent deux reliques alors soyez vigilant pour ne pas en louper une à cause d'une erreur d'inattention.

4. Revenez avec les reliques

Une fois que vous aurez détruit un monastère il vous faudra faire vite pour prendre la relique sinon un moine ennemi pourrait vous dérober l'objet de votre convoitise. Faites toujours accompagner vos moines d'une escorte car ils seront souvent attaqués (surtout s'ils transportent quelque chose de valeur). Il ne vous reste plus qu'à répéter le processus jusqu'à récupérer au moins quatre reliques. Vous n'avez pas besoin de détruire la ville : juste voler la relique. Il vous faudra juste faire attention à ne pas vous faire attaquer, ni à vous faire voler vos reliques.

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS

Gen4 PC CD-Rom

GEN119

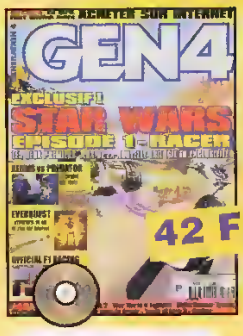
SPÉCIAL MEILLEURS JEUX DE 1999
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET : ARMOR COMMANO ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS

GEN120

SPÉCIAL HEAVY GEAR 2 SILVER, SOUTH PARK, SUPERBIKE
1 CÉDÉROM
AVEC LES PATCHES DU MOIS

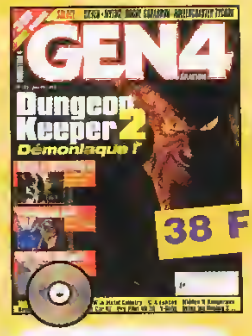
GEN121

AVENGING ANGEL, X-WING ALLIANCE, CIVILIZATION CALL TO POWER, WARZONE 2100
1 CÉDÉROM
AVEC LES PATCHES DU MOIS



GEN122

STAR WARS EPISODE1-RACER, ALIENS VS PREDATOR
1 CÉDÉROM
AVEC LES PATCHES DU MOIS



GEN123

DUNGEON KEEPER 2 DISCWORLD NOIR
1 CÉDÉROM
AVEC LES PATCHES DU MOIS

GEN124

TOTAL ANNIHILATION KINGDOM LE MÉDIÉVAL ENFIN FANTASTIQUE !
2 CÉDÉROMS
DES MEILLEURES DÉMOS DU MOIS ET DES GOODIES PC
+ 1 CD BONUS D'ACCÈS GRATUIT À INTERNET.

GEN125

ORAKAN LE PREVIEW ET LA DÉMO
2 CÉDÉROMS
DES MEILLEURES DÉMOS DU MOIS ET DES GOODIES PC
+ 1 CD BONUS D'ACCÈS GRATUIT À INTERNET.
+ UN COMICS SEMIC GEN 13 EN CADEAU

GEN126

COMMANO AND CONQUER SOLEIL DE TIBERIUM, 13 PAGES DE TESTS
2 CÉDÉROMS
DES MEILLEURES DÉMOS DU MOIS ET DES GOODIES PC
+ 1 CD BONUS D'ACCÈS GRATUIT À INTERNET

GEN127

RAYMAN 2, LE RETOUR LES SOLUCES DE KINGPIN OUTCAST ET ALIENS VS PREDATOR
2 CÉDÉROMS
DES MEILLEURES DÉMOS DU MOIS ET DES GOODIES PC
+ 1 CD BONUS D'ACCÈS GRATUIT À INTERNET

GEN128

THE NOMAD SOUL DAVID BOWIE, STAR VIRTUELLE DE LA SUPPRODUCTION D'EIDOS EN CADEAU, LA SOLUTION COMPLÈTE ET LE CACHE-CLAVIER COMMANO & CONQUER 2
2 CÉDÉROMS
DES MEILLEURES DÉMOS

...ET COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION !

Gen4 PC CD-Rom

B129

Bon de commande

RÉFÉRENCES	NBRE D'EXEMPLAIRES	PRIX UNITAIRE	TOTAL
N° :		x ...F*	= F
N° :		x ...F*	= F
N° :		x ...F*	= F
N° :		x ...F*	= F
N° :		x ...F*	= F
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC	*Rajoutez 10 F de frais de port par revue		= F

Bon de commande à retourner, accompagné de votre règlement à : Computec Pressimage - service commande anciens numéros BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

❑ M. ❑ Mme

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

..... Tél : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : .....

Je règle par : ❑ chèque à l'ordre de Computec Pressimage

❑ carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊

Expire fin : .../...

Date et signature : .../.../1999

Barberousse Mission 5.2 : Henry le Lion

Malgré les demandes fermes de récupérer la terre, la population n'a cessé de grignoter les frontières. La seule solution est de prendre la Pologne avec l'aide de votre vieil ami, Henry le Lion.

1. Bâtissez votre armée

Au début de la mission, vous verrez que vous n'avez pas accès aux villageois. Il vous faudra vous appuyer sur les villages de Saxony et Bavaria pour vos besoins en ressources. Il vous faudra donc aussi les protéger. La meilleure façon de le faire est d'envoyer une petite troupe et de la laisser près du centre ville. Une fois vos ressources en plein développement, vous devriez être capable de construire une petite force de trappe. Construisez des lanciers, archers et cavaliers et au moins quatre béliers.

2. Défendez les villages

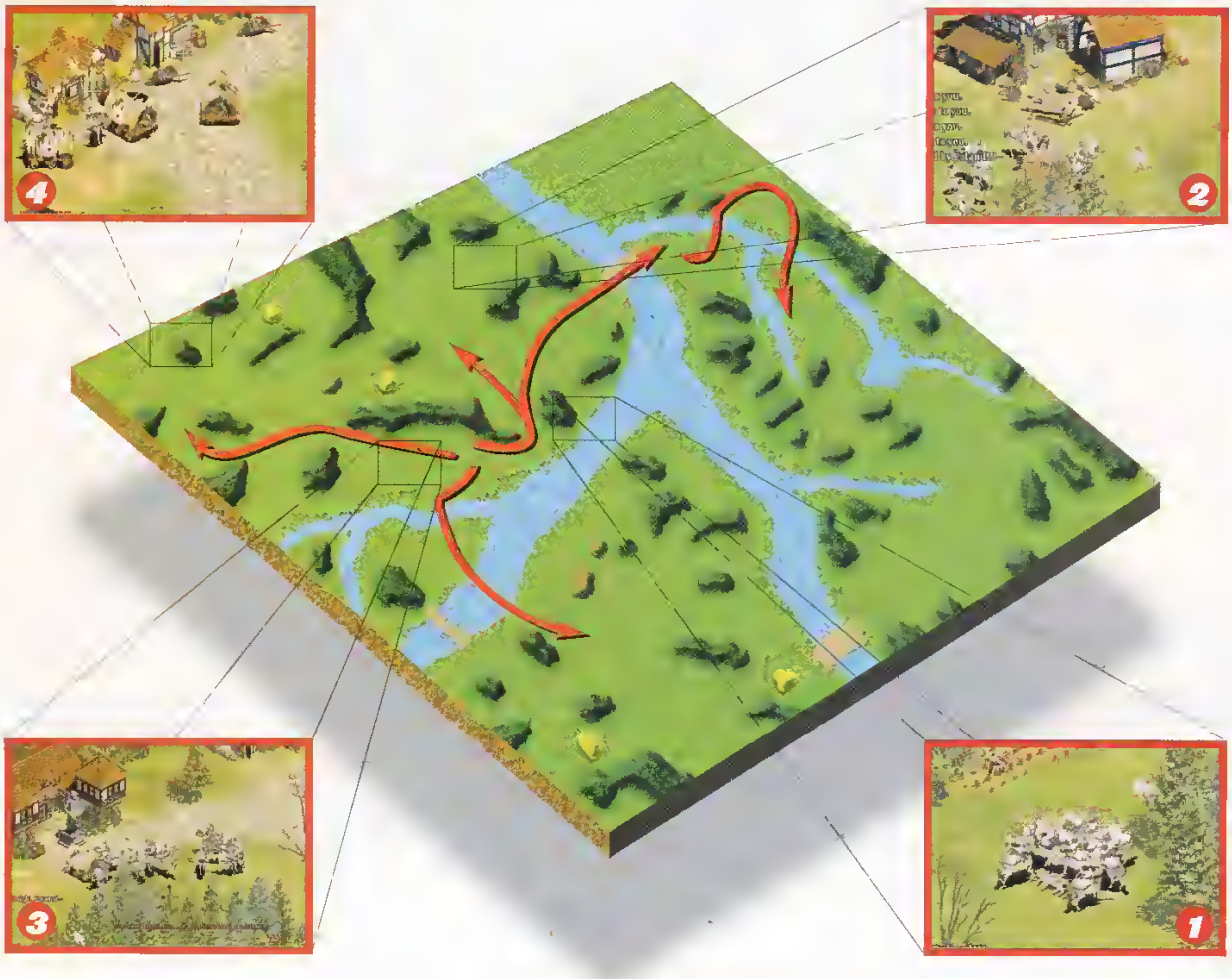
Soyez sûr d'avoir protégé vos villages avant de passer à l'offensive, car sinon vous aurez des surprises lors de la contre-attaque polonaise. Une fois prêt, dirigez-vous vers le nord et franchissez la rivière. Suivez les flèches sur la carte et vous déboucherez sur le château polonais. Une fois arrivé au château, ordonnez à vos béliers de l'attaquer et utilisez vos troupes pour les défendre. Après une courte attaque, vous aurez détruit la torteresse et serez bien avancé sur le chemin de la victoire, mais malheureusement, Henry le Lion a rompu l'alliance qu'il avait avec vous.

3. Soignez vos troupes

Henry le Lion est dorénavant votre nouvel ennemi et vous devrez vous en occuper aussi vite que possible. Comme vos forces seront un peu amoindries par votre attaque précédente, retournez à votre ville pour les renforcer et les soigner. Si vous n'avez pas détruit les polonais lors de votre première attaque, votre ville sera attaquée par les forces navales polonaises. Utilisez vos catapultes pour protéger vos côtes plutôt que de construire votre propre flotte, ce qui vous fera économiser de précieuses ressources.

4. Attaquez Henry

Une fois que votre force de frappe sera revenue à son plein potentiel, dirigez-vous vers l'ouest où vous trouverez la ville et le château d'Henry le traître. Laissez tomber l'attaque des constructions annexes et utilisez plutôt vos béliers pour détruire le château. Faites attention aux chevaliers d'Henry qui attaqueront vos machines de siège. Utilisez vos arbalétriers pour protéger vos béliers des assauts des chevaliers du félon. Une fois le château détruit, Henry sera vaincu et votre victoire sera assurée.



Classique Rock Techno Rockstar

Vous pensiez avoir tout vu, tout entendu…
c'est raté et c'est tant mieux (surtout pour vous) !
rockstar, le label pas comme les autres débarque
méchamment avec dans sa hotte une pléiade
de jeux comme on voudrait en avoir plus souvent.

Toujours plus de sensations et d'ivresse mécanique
avec GTA2 (est-il nécessaire de reparler du premier volet ?),
de la glisse à gogo sur les meilleurs spots du monde avec
Thrasher Skate & Destroy (prévoyez vos protections !), de la
conquête sidérale et sidérante avec Silicon Valley
et des monstres de la route avec Monster Truck Madness 64.
Et ce n'est qu'un début (on ne pourra pas dire que
vous n'étiez pas prévenu) !

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

pills
www.pills.com.fr

ROCKSTAR

ROCKSTAR GAMES

le label de jeux-vidéo à ne pas mettre entre toutes les mains

Courrier des lecteurs

Ici, le courrier est la chasse gardée du Teignard, un vieil acariâtre impossible à déloger.

Morceaux choisis

■ D'un geste rapide, je déchire la mince couche de plastique enveloppant l'objet tant attendu

■ Il suffit d'un câble null modem et c'est l'éclate garantie

■ Des fois je passe mes nuits avec mon PC

Ne voulez-vous pas avouer que vos CD ont des défauts ?

CDgénérescence

Mes respects…
(Ça commence bien non ?),
j'achète votre magazine avec grand plaisir, car son contenu ainsi que celui des CD est exemplaire.
Comme beaucoup de lecteurs, je regarde d'abord le contenu des CD. Je place celui qui me semble le plus intéressant (ils le sont tous, mais celui-ci l'était encore plus) dans mon lecteur et… rien. Le CD ne se lance pas. Je l'enlève et l'essaie sur une autre machine, toujours rien. Exaspéré, je me dis : « Bah, tu l'échangeras demain. » Ce que j'ai fait. Et là, je te le donne en mille, toujours rien. Au risque de contrarier mon libraire, je retourne l'échanger. Tu connais la suite… Je t'envoie cette lettre en voyant que je ne suis pas le seul dans ce cas. En effet, dans le n° 127, un autre lecteur déclare : « vos CD-ROM sont d'une qualité déplorable. » Ne voulez-vous pas avouer que vos CD ont des défauts ? J'ai eu entre les mains trois CD différents, qui n'ont pas fonctionné sur deux machines différentes… Alors pour avoir une galette correcte, je fais quoi ? Je tente le service de retour *Gen4*, au risque d'avoir un 4e CD pourri ? J'aimerais ton avis, Teignard…

Hum,
C'est sûr, si j'étais à ta place, je ne serais vraiment pas content…
Je serais même limite agressif.
Le problème des CD touche visiblement pas mal d'entre vous, vu la quantité de mails euh…, plutôt énervés que je reçois sur le sujet chaque mois. À mon humble niveau, je ne peux malheureusement rien faire pour vous (quoique même si je pouvais…). Je ne vais quand même pas vous graver vos CD défectueux tout seul chez moi à la lueur de la bougie. Donc je transmets vos récriminations aux intéressés en espérant que les coupables soient pendus par les tripes dans le placard à balais. Ou plus raisonnablement, espérons qu'ils fassent le nécessaire.

Lô pô compris

Cher Teignard,
je ne comprends pas tout… Allez-vous tester les jeux Amiga et ST dans *Gen4 PC* ? Ou allez-vous sortir des *Gen4 Mac*, *Gen4 ST*, *Gen4 Consoles*… ? Non vraiment, votre manque d'imagination pour un nouveau nom prouve que vous n'êtes plus le « petit » magazine pétillant que j'achète depuis le n° 12. Dommage parce que s'il est vrai que *Gen4*, en 1999, ne voulait plus dire grand-chose (on en est à la 6e et 7e génération de processeurs maintenant), mais le fait de l'appeler *Gen4 PC* ne veut plus rien dire du tout… En tout cas, bonne chance et merci de votre attention !!!
Nicolas Rivière

Mais oui,
Bien sûr mon bon Nicolas, nous allons bientôt tester Half-Life sur Amiga, ST, ainsi que des jeux

La lettre du mois

Trombinoscope

Ma p'tite Teigne,
sympa la nouvelle formule. Bon c'est certain, on en a pour son argent et il va me falloir trois mois pour tout lire. Mais le plus drôle là-dedans, ce sont les trognes de tes amis journalistes que l'on trouve juste avant les tests (p. 110). Franchement, ils n'ont peur de rien tes gars ! Entre Didier qui semble s'être échappé d'un groupe disco des années 80, Seb qui vient d'avaler du vinaigre, Cedric G. 17 ans, alcoolique insomniaque, Pierrick qui a confondu son assiette avec un béret, Luc qui se force à sourire et Olivier qui a l'air de penser « rira bien qui rira le dernier, je te retrouverai sur Everquest », la galerie n'est pas triste ! Vous les trouvez où vos pigistes ? Enfin, je critique je critique mais je trouve l'idée excellente : on sait enfin à quoi ressemble les types qui écrivent sur nos jeux préférés. Alors même si j'aurais préféré que les testeurs soient de belles testeuses (et Sophie alors ?), bravo pour cette initiative.
Marc
PS : au fait, j'ai bien cherché mais j'ai pas trouvé de photo de toi. T'es si « immontrable » que ça ?

Ugh
Alors comme ça on te fait rire ? On t'amuse ? On te distrait ? Ben voyons, c'est pratique quand on se cache derrière son mail. Envoie une photo pour voir ! Je suis sûr que tu ressembles à autre chose qu'à un cocker sans pattes. Quant à mon portrait, jamais vous ne le connaîtrez ! Un Teignard, ça vit dans l'ombre, retranché dans son antre, et lorsqu'on le voit, c'est une fois dans sa vie. Après, on trépasse ! Ahahahahah !

d'arcade pour ZX-81, Oric et Amstrad CPC, et tout ça devine pour qui ? Eh ben rien que pour toi mon gros canard ! T'en as de la chance hein ? Non sans blague, tu le fais exprès, rassure-moi. Figure-toi que nous pensions que Gen4 PC CD-ROM *serait assez explicite pour fixer immédiatement les lecteurs. Il faut croire que nous nous sommes trompés. Nous aurions dû rebaptiser le journal* Gen4 PC CD-ROM pour windows 95 & 98, supporte l'accélération 3D et l'overclocking, *mais tu conviendras que c'était un peu long. Pardonne-nous donc, nous avons essayé d'être clairs. Nous avons échoué.*

Sacré Rémy !

Un ch'tit *mail* pour dire ke la nouvelle formule de *Gen4* est vachement cool !!!
Rémy

C'est sympa ça Rémy, mais tu aurais pu nous le dire en face, on se voit tous les jours. Sacré Rémy, va !

Commandos mon amour

Salut à toi, noble Teignard,
je voudrais poser une question.
Il n'y a pas si longtemps sortait Commandos : le Sens du devoir.
Ce jeu qui est super passionnant et magnifique m'a conquis.
J'ai entendu dire qu'il allait y avoir une suite. Si oui quand sortira-t-elle ? Sinon, quand sortira un jeu du même genre ?Je voudrais aussi savoir si *Gen4 PC CD-ROM* a un site sur Internet. Merci d'avance.
Gix

Alors mon p'tit Gix,
on a envie d'uniformes et de missions suicides chez les Teutons ? Ah ben ça tombe bien, puisque Pyros Studio travaille actuellement sur Commandos 2. Et pour l'avoir aperçu (t'as mal, là, hein ?), je peux t'affirmer que le jeu promet beaucoup et sera vraisemblablement encore meilleur que le précédent épisode. Sa date de sortie annoncée est juillet 2000. En attendant, joue donc à Shadow Compagny, une bonne alternative. Pour cette histoire de site, c'est pas drôle

Jamais content

Salut la Teigne.
Je t'écris pour t'avouer ma déception vis-à-vis de la nouvelle formule. Bien sûr, certaines choses se sont améliorées, comme la présentation du mag, les nouveautés comme les centres d'essai, le *look* plus agréable, etc. Mais plusieurs choses m'ont déplu.
1) La disparition des boîtes des CD. Ça m'énerve de chercher mon mag pour en sortir les CD. De plus, la page consacrée au contenu a disparu.
2) La rubrique Hardware, qui est devenue ridiculement courte !

Vous donnez beaucoup trop facilement les 6 étoiles à mon avis.

TEIGNARD

3) Vous donnez beaucoup trop facilement les 6 étoiles à mon avis. Dans l'ancienne formule, un seul des 3 jeux avec 6 étoiles du numéro 128 aurait eu la note suprême.
4) L'humour a disparu ! Je lisais le test de Age of Kings et tout à coup je me dis : « Mais c'est d'une tristesse ! Pas la moindre touche d'humour ! »
5) Il n'y a plus de rubrique Multijoueur et Hors-sujet alors qu'elles étaient parfaites !
Alors ?
Michel

Alors ? Ben c'est très simple : en un, les CD insérés dans la couverture, on trouve ça vachement plus original que des pochettes en carton.
En deux, la rubrique Hardware a été rallongée, alors urrête de pleurer, c'est pas si grave. En trois, les notes ont été données tout à fait consciemment à des jeux qui les méritaient largement. Et si c'était à refaire, nous n'hésiterions pas. Le truc, c'est qu'ils sont tous arrivés en même temps. En quatre, avec le stress du bouclage et de la nouvelle formule, je dois admettre qu'on n'était pas trop d'humeur à rire, désolé de ne pas avoir déridé Son Altesse.
Mais qu'elle se rassure, ça devrait s'arranger à l'avenir. En Cinq, reporte-toi à la lettre « Vous êtes nombreux à vous plaindre ». Alors, heureux ?

Salut Teignard,
quand j'ai su que le *Gen4* allait changer, j'ai pensé envoyer un *mail* pour exprimer mes suggestions. Mais après, je me suis dit que je ne changerais pas grand-chose, et que je pouvais faire confiance au mag' et à toute l'équipe. Et j'avais presque raison. Dans l'ensemble, rien n'a vraiment changé (et je ne m'en plains pas), sauf certains détails. Rien de mauvais, donc ? Bin si quand même : après la lecture de quelques *news* et tests, j'me suis dit « Tiens, elle est où, la rubrique Hors-sujet ? ». Je fonce alors sur le sommaire : rien. J'examine page par page le mag' : rien. Pire encore, la rubrique Multi a aussi disparu ! Ils sont c... ou quoi, les gars de *Gen4* ? Sûrement pas. Il y a forcément une raison logique que tu vas expliquer, sinon, je risque de m'énerver. Pour le reste, ça va bien, notamment les Q&R très présents. Sinon, où est passé le petit tableau récapitulatif des sorties des jeux à venir ? Au fait : la place du courrier est au début du mag', pas à la fin !
Voila, j'ai dit ce que je pensais. Ce qu'il faut retenir : REMETTRE LA RUBRIQUE MULTIJQUEUR ET HORS-SUJET.
Ramzi

VOUS ÊTES NOMBREUX À VOUS PLAINDRE

Quoi ? comment? Une nouvelle formule ?

La nouvelle formule a évidemment défrayé le courrier. Beaucoup de lettres donc, scandalisées ou enthousiastes mais qui toutes regrettaient certaines rubriques (Multijoueur, Hors-sujet, mais aussi Place.net). Pour être franc, ce n'est pas l'envie qui nous manque de les recaser sauce nouvelle formule, mais nous ne sommes pour l'instant sûrs de rien. Si j'ai choisi ta lettre, parmi tant d'autres plus assassines ou plus emballées, c'est justement parce qu'elle reflète très bien l'ensemble des réactions. Pour information, sachez que vous avez aussi été nombreux à trouver les tonnes d'encadrés trop... lourdes justement. Visiblement, certains esprits étroits se sont perdus dans les méandres informatifs du canard.

HOT LINES

ACCLAIM
Technique 01 41 06 59 97 de 17h a 19h
du mardi au vendredi
Cheats tips 08 36 68 24 68

ACTIVISION
Technique 01 41 06 59 95 de 17h a 19h
les lundi mardi mercredi et vendredi
Cheats tips 08 36 68 17 71
Minitel 3615 Activision

SIERRA/HAVAS
Technique 01 46 01 46 50 24h/24h 7j/7
Cheats tips 08 36 68 46 50 (2,23 F/mn)

GODEMASTERS
Technique 04 72 65 81 91
lundi et mercredi de 17h a 21h samedi de 16h a 20h
Cheats tips 08 36 69 59 19 (2,23 F/mn)

CRYO
Cheats tips 08 36 68 36 82 (2,23 F/mn)

DISNEY
Toutes questions 01 53 75 50 50

EA
Technique 04 72 53 25 00 de 9h a 18h
du lundi au jeudi et le vendredi de 9h a 17h
Cheats tips 08 36 68 55 15

EIDOS
Technique 01 41 06 96 75
du lundi au vendredi de 9h a 18h30
Cheats tips 08 36 68 19 22 (2,23 F/mn)

GT INTERACTIVE
Technique 01 41 06 59 95
du mardi au vendredi de 9h a 19h
et les lundi et samedi de 10h à 16h
Cheats tips 08 36 68 17 71
Minitel 3615 Activision

INFOGRAMES
Cheats, tips 04 72 53 32 00
du lundi au vendredi de 14h a 19h
Adresse Infogrames France Service Hot line
4, rue des Draperies
69532 St Cyr au Mont d'Or Cedex France
Fax 04 72 53 32 50
Minitel 3615 INFOGRAMES
E-mail support@infogrames.fr

MICROÏDS
Technique 01 46 01 54 21
Cheat Codes 08 36 68 68 81 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Microïds

MICROSOFT
Technique 01 69 86 10 20
du lundi au vendredi de 9h à 19h et le samedi de 10h a 18h

TAKE 2
Technique 01 41 06 59 95
du lundi au vendredi de 10h a 13h
Cheats, tips 08 36 68 57 75
Minitel 3615 Take 2

TLC EDUSOFT
Toutes questions 01 46 73 08 00 du lundi au jeudi
de 9h a18h et les vendredi et samedi de 9h a 17h

UBI SOFT
Technique Tel 02 99 08 90 77
Fax 02.99 08 96 45
Du lundi au vendredi 10h30 a 12h30 et 13h30 a 19h30
Cheats tips 08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
Minitel 36 15 SoFt (1,29 F/mn)
E-mail hotline@ubisoft.fr

BOÎTE POSTALE

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante :
Gen4 PC - Teignard
5/7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre... ni rien, ils peuvent m'écrire un *e-mail* à cette adresse **teignard@planete.net**
C'est *in, cool, fun* voire *wizz*

NUMÉRO 2

SPÉCIAL GUIDE D'ACHAT DE NOËL

NOUVEAU GEN4 CONSOLES, TU LE LIS, TU LE LACHES PLUS !

⊕ de jeux, ⊕ de vie.

22 F SEULEMENT

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Gueule de bois

Entre les milliards de litres de champagne, de vin, et d'alcool en tout genre qui vont couler à flots pour le réveillon le plus important de ce siècle, entre le massacre de canards, d'oies, de dindes, de homards et d'œufs d'esturgeon, vous allez pouvoir, entre deux vomissements dus à de bonnes crises de foie carabinées, lire un beau *Gen4 PC* préparé avec amour par vos loyaux serviteurs.

Tomb Raider IV
La Révélation finale

Nous sommes désolés. Franchement, on espérait vraiment le recevoir en test ce mois-ci. Mais Lara, comme toute femme qui se respecte, est en retard. Malgré un harcèlement de tous les instants auprès de l'éditeur, Tomb Raider IV n'est toujours pas arrivé à la rédaction. Pour palier ce manque, nous vous offrons quand même quelques pages sur la nana la plus sexy du jeu vidéo. Mais comme nous œuvrons pour que votre plaisir soit toujours plus intense, nous vous promettons une Lara sous tous les angles, entièrement décortiquée, taille, poids, âge, mensurations, adresse, numéro de téléphone, dès le prochain numéro. Cochonne qui s'en dédit... ■

Ultima Ascension

Mythique, la série Ultima va s'enrichir d'un nouveau volume pour la nouvelle année. On pourrait vous dire qu'il est beau, qu'il est passionnant, qu'il est à tomber par terre, qu'il va révolutionner le monde du jeu de rôle médiéval tantastique ou je ne sais quoi encore, mais cela ne servirait à rien puisque vous le découvrirez dès le mois prochain dans nos colonnes. En attendant, comme cette page est la dernière du magazine, pourquoi vous ne le reliriez pas entièrement, hein ? ■

Gen4 PC CD-Rom

5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil CEDEX - France
Tel : 01 49 88 63 63 - Fax : 01 49 88 63 64 - Minitel : 3615 GEN4

Direction Editoriale
Directeur de la publication : Godefroy Giudicelli
Directeur général : Patrick Andre
Assistante de direction : Anne Dekker
Éditeur delegue : Stephane Lavoisard
Directeur commercial marketing : Frederic Buron

Rédaction
Directeur des rédactions : Didier Latil
Rédacteur en chef : Olivier Canou
Secrétaire de rédaction : Julio Ballester
Correctrice : Sophie Grimaud Pascale Cancalon
Chef de Rubrique : Sebastien Tesserie
Rédacteurs : Luc Santiago Rodriguez Cedric Casperini
Ont participé à ce numero : Kheridine Mabrouk, Frederic Dufresne Pierrick Bellon Loic Claveau Noel Chanal, Rémy Goavec Stephane Prince Michel Robert Frédéric Pain Tommy François Guillaume Bonjean et Bertrand Pomart.

Directeur artistique : Frédéric Cauchy
Maquette : Regis Paillard Godefroy Luong et Olivier Beck

Abonnements
12 numeros. France : 299 F DOM TOM et étranger : 419 F
Service Abonnement
55 route de Longjumeau : 91367 : Chilly Mazarin CEDEX
Tel : 01 64 54 76 89 : Fax : 01 64 54 76 66

Diffusion - Ventes
Olivier Le Potvin
Assistante : Chrystele Bono
(Reserve aux dépositaires de presse)
Rédacteur graphique promotion : Valerie Le Petitcorps
Anciens numéros : 2 impasse de Boudeville - BP1121
31036 Toulouse CEDEX 1
Tel : 05 61 43 49 69 : Fax : 05 61 43 49 66

Fabrication
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé
Chef de fabrication : Isabelle Dubuc
assistee de Sandrine Bourgeois
Responsable PAO : Frédéric Levesque
assistè de Philippe Martin

Multimedia : Claude Flamma et Jean Luc Lamau

Centre d'essais matériel
Rédacteur en chef delegue : Christian Marbaix
Redacteur : Philippe Ramelet

Comptabilité
Directeur financier et comptable : Éric Bourdonnec
Contrôleur de gestion : Leila Aithabib
Comptabilite fournisseurs : Patrick Vendendriessche
Comptabilité clients : Stephane Bouchard

Juridique
Françoise Lhossier

Ressources humaines
Virginie Guyard

Publicité
Directeur commercial : Thierry Boyer : 01 49 88 67 13
Chefs publicite : Anne Giudicelli et Gregory Boltach

Régie numérique (CD-ROM, Internet) :
Impact Media (www.impact-media.fr)
PDG : Édouard Marquis
Chargé des ventes CD-ROM : Martin Fraenkel
(poste : 3233 : martin@impact-media.fr)
38 rue Garibaldi - 93108 Montreuil
Tél. 01 49 88 32 32
Tél. 01 49 88 32 42.

Gen4 PC est édité par Computec Pressimage au capital de 41 250 000 F. PDG : Godefroy Giudicelli
(Principaux actionnaires : Pressimage, Computec Media.)
Siège : 5-7 rue Raspail : 93108 Montreuil Cedex : France
Commission paritaire : en cours
ISSN en cours : Dépôt legal 4e trimestre 1999

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alineas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration », toute representation ou reproduction, integrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinea premier de l'article 40).
Cette representation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Penal.

Credits photos et copyright DR, tous droits réservés
Imprimé par Quebecor à Torcy

Boulanger

La sélection du mois

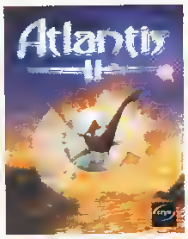
LES NOUVEAUTÉS

299 FRS
INFOGRAMES
DRACULA
• Vivez la suite du roman fantastique dans un jeu «sang pour sang» 3D au graphisme somptueux et au scenario palpitant

349 FRS
VIRGIN
MESSIAH
• Vous êtes dans la peau d'un ange nomme Bob ! Votre mission sera de purifier la terre et terrasser le mal

369 FRS
GUILLEMOT
RALLY CHAMPIONSHIP 2000
• Decouvrez puis apprenez à maîtriser les sensations du pilotage Jouable en mode simulation ou arcade, seul ou à plusieurs

369 FRS
CRYO
ATLANTIS 2
• Vous evoluerez dans la peau de Ten et votre mission sera de combattre le mal dans 5 sites mythiques (Tibet, Irlande, Chine, Yucolon, Shombhala).



LES BONNES AFFAIRES

249 FRS
HACHETTE
OUI-OUI, EN ROUTE POUR L'ÉCOLE
• Dans un univers en 3D très colore, jouez avec votre heros favori «Oui-Oui» et sa voiture «rouge et jaune»

199 FRS
MICRO APPLICATION
L'ENCYCLOPÉDIE 2000
• Une encyclopedie, version 2000, avec un contenu qui conviendra parfaitement à toute la famille

LES INDISPENSABLES

399 FRS
ELECTRONIC ARTS
PACK COMMAND & CONQUER
• Retrouvez dans ce pack la saga des 2 volets de la serie des Command & Conquer avec «Le soleil de Tiberium» et «Command & Conquer» 1er du nom.

190 FRS
HACHETTE
DICTIONNAIRE HACHETTE ENCYCLOPEDIQUE 2000
• Un acces a la connaissance grâce a une interface simple et des liens hypertextes generalises Le Dictionnaire Hachette Encyclopedique 2000 est l'outil indispensable

■ **Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.**

349 FRS
HAVAS
PHARAON
• Voyage au pays mythique des pharaons. Vous devrez construire, cultiver et gérer cette nouvelle civilisation

LE PRODUIT DU MOIS

449 FRS
MICROSOFT
FLIGHT SIMULATOR 2000
• La reference en matiere de simulateur d'aviation civile. Encore plus de realisme ! Envolez-vous avec Flight Simulator 2000 dans le prochain millenaire. Egalement disponible la version Pro à 549 F.

AMIENS · AUBAGNE · AULNAY-SOUS-BOIS · AVIGNON LE PONTET · BETHUNE · BORDEAUX LE LAC · BORDEAUX MERIGNAC · BOULOGNE ST MARTIN · CAEN · CALAIS · CAMBRAI · DOUAI · DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE · ENGLOS · FONTENAY-SOUS-BOIS · GRENOBLE ECHIROLLES · GRENOBLE ST EGREVE · LA ROCHE SUR YON · LEERS · LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN · LE MANS · LENS VENDIN-LE-VIEIL · LOGNES · LYON LA MONEST · LYON ST PRIEST · MANTES BUCHELAY · MASSY · MELUN CESSON · MONTIGNY LES CORMEILLES · NANTES ATLANTIS · NANTES PARIDIS · NANTES REZE · NIMES · NOYELLES-GODAULT · PAU · PLAISIR · ROANNE · RONCQ · ST BRIEUC · ST EMILION LIBOURNE · TOULOUSE PORTET S/GARONNE · VALENCIENNES PETITE-FORÊT · VANNES PLOEREN · VILLENEUVE D'ASCQ · VITROLLES

Boulanger

L'ARCADE 100% ADRÉNALINE !

- 21 véhicules : de la Subaru Impreza 555 à la Renault Maxi Mégane
- Une fluidité et une jouabilité impressionnantes, dans des décors réalistes et variés
- 6 modes de jeu, avec écran splité et multijoueur (4 pilotes en réseau)
- Les sensations du jeu d'arcade enfin sur PC !

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY™

CHAMPIONSHIP

SEGA PC™

empire SPORT

Géant. J'ai envie

Ubi Soft

www.ubisoft.fr

SEGA ENTERPRISES LTD 1998 1999 Published by Empire Interactive. Empire Interactive is a trademark of Entertainment International (UK) Ltd